Скоростной доступ в Internet для дома — советы покупателю. с. 20



• WWW.ITC.UA • WWW.GAMMER.NET •

e.X нам лет...

Подарки вручает именинник!

e.verest®

10 специальных цен

КАЖДЫЙ, кто купит компьютер e.verest® с 1 апреля по 28 августа, принимает участие в **ГРАНДИОЗНОЙ ЛОТЕРЕЕ!**

Множество изумительных призов, среди которых: холодильники, стиральные машины, телевизоры, микроволновые печи, кухонные комбайны, фритюрницы, кофеварки, кофемолки, пылесосы, соковыжималки, чайники, фены, миксеры.

Розыгрыши будут проводиться 28 июня, 28 июля, 28 августа в 11.00 в "Компьютерном центре e.verest®"!

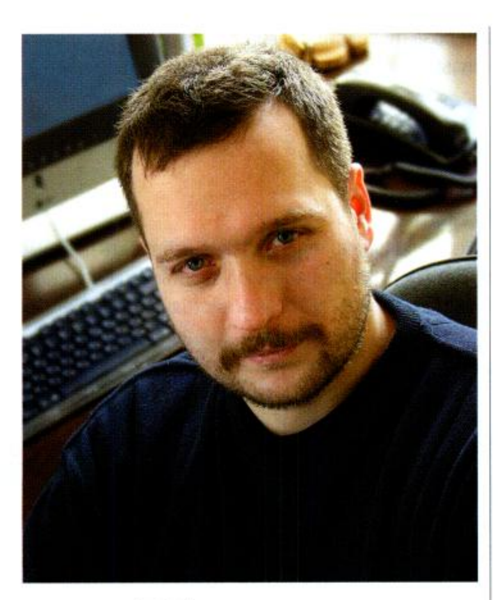
Компьютер e.verest®

Intel® Socket 478 2,2 GHz Pentium® 4
RIMM 512 Mb
HDD 120 Gb (7200 rpm)
DVD-ROM 16 sp
Sound Creative Labs PCI Audigy Platinum 5.1
Video ASUS 128 Mb AGP V8460 Ultra
Keyboard, mouse, mouse pad.



464 7777 **просп. Красных Казаков, 8** **www.e.com.ua**

О знаках и рейтингах



Наверное, постоянные читатели нашего журнала уже заметили основные нововведения в этом номере «Домашнего ПК», главное из которых – изменение системы оценок продуктов. И хотя описание новых знаков «Выбор редакции» и значение количества звезд в рейтингах будут теперь постоянно публиковаться на одной из первых страниц журнала, я чуть более подробно о них расскажу.

Прежде всего, хочется обратить ваше внимание на знаки «Выбор редакции». Теперь их стало целых три. Первые два – «Выбор редакции: лучшая покупка» и «Выбор редакции: лучшее качество» – будут использоваться только в *Супертестах* «Домашнего ПК». Последний, просто «Выбор редакции», применяется исключительно в рубрике «Игротека».

Знак «Лучшая покупка» мы будем присуждать лучшим продуктам в своей ценовой категории, прошедшим тщательное испытание в наших *Супертестах*, обращая внимание в первую очередь на соотношения цена/качество, цена/производительность и цена/функциональность. Именно эти параметры наиболее интересны для покупателей, решивших приобрести новое качественное устройство, при этом рационально распорядившись своими средствами. Обладатель знака «Лучшая покупка» – это действительно оптимальный продукт в данном ценовом диапазоне, и именно его мы рекомендуем для покупки.

Знак «Лучшее качество» также присуждается после полномасштабного тестирования, но в данном случае мы не обращаем внимания на цену устройства, отмечая только его потребительские свойства: если это, предположим, принтер – качество печати, если процессор – скорость работы, акустика – звук и т. д. Продукты, удостоенные знаков «Лучшее качество», – это лучшие из существующих в данном сегменте устройств, к которым стоит присмотреться, если вы располагаете достаточными средствами или привыкли использовать только самые совершенные вещи.

Хотелось бы подчеркнуть то, что знаки «Лучшая покупка» и «Лучшее качество» – награды одного уровня, и обе указывают на победителей *Супертестов*, только по различным критериям выбора. Вполне возможна ситуация, когда один и тот же продукт становится обладателем обоих титулов. Также стоит отметить, что почетными знаками могут быть награждены только те устройства, которые по итогам *Супертеста* имеют рейтинг пять звезд.

И наконец, знак «Выбор редакции» в рубрике «Игротека» указывает на те игры, которые мы настоятельно рекомендуем нашим читателям для более близкого знакомства. Это, как правило, одни из лучших продуктов индустрии за последнее время, и именно они будут претендовать на призы «Игровые Оскары» в конце текущего года.

Теперь перейдем к звездным рейтингам «Домашнего ПК». На самом деле пятибалльная система оценок продуктов, как hardware и software, так и игр, – для нас не в новинку. Подобный подход применялся в «ДПК» на протяжении 1999–2000 гг. По нашему мнению, основные преимущества пятибалльной системы перед 100-балльной, использовавшейся с начала 2001 года, в более четком и бескомпромиссном определении потребительских качеств продукта и возможности более простого выбора достойных устройств перед походом в магазин. Кроме того, пятибалльная система оценок привычнее для нас и не требует сложных подсчетов для выяснения позиции устройства относительно его ближайших конкурентов.

Подробное описание звездных рейтингов «Домашнего ПК» вы найдете на следующей странице. Отмечу, что мы рекомендуем вам при планировании покупки обращать внимание прежде всего на продукты, отмеченные пятью или четырьмя звездами, именно они, по нашему мнению, достойны внимания в первую очередь. Также хочется сказать, что традиционно на наших страницах будет не много продуктов с рейтингами менее трех звезд. Обусловлено это двумя факторами: во-первых, мы сознательно исключаем из тестирований заведомо слабые и некачественные устройства; во-вторых, в последнее время количество действительно плохих продуктов из числа завозимых в нашу страну, особенно в части аппаратного обеспечения, значительно сократилось. Но мы оставляем за собой право в случае появления таких устройств на наших страницах ставить им низкие оценки – две или одну звезду.

Что ж, надеюсь, я достаточно полно объяснил как причины, заставившие нас пересмотреть рейтинговую систему, так и значение самих оценок. Тем не менее мы всегда готовы дать дополнительные разъяснения всем заинтересованным лицам по электронной почте.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов



СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА: № 6 (42), ИЮНЬ 2002

НА ОБЛОЖКЕ



ВИДЕОТЕКА

Вообще, идея запечатлеть одного из самых популярных персонажей комиксов Marvel на пленке бродила в Голливуде уже давно, но только сейчас технические возможности современных компьютеров позволили создать действительно динамичный и яркий фильм.

с. 112

VIRTUA FIGHTER 4

Ну что ж, свершилось, теперь можно забросить подальше опостылевший Tekken Tag Tournament и воочию убедиться, на что способна PS2 в умелых руках и как же должен выглядеть настоящий файтинг next-gen...

с. 107



ЦИФРОВОЕ «ВИДЕОЛЕТО»: ОБЗОР 8 КАМКОРДЕРОВ С ЭЛЕМЕНТАМИ ТЕСТИРОВАНИЯ

С момента нашего последнего обзора цифровых видеокамер («Домашний ПК», № 5, 2001) прошло чуть более года. Что же изменилось за этот период?

с. 26







СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD, ИЮНЬ 2002

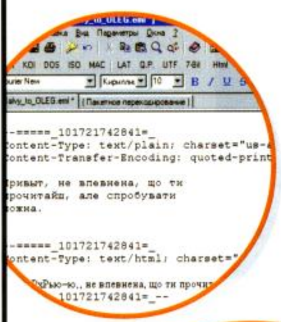
ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

ПРОГРАММЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

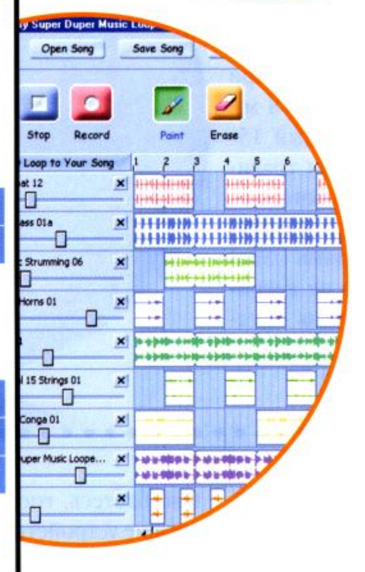
ПРОГРАММЫ: ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ

DIRECTX 8.1

ИГРЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ







ИГРЫ: ПАТЧИ

CIVILIZATION III V1.21F

DISCIPLES II: DARK PROPHECY V1.3

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST V1.03

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER V1.1

WARRIOR KINGS V1.3

WIZARDRY 8 РУССКАЯ ВЕРСИЯ V1.24RU

ИГРЫ: ДОПОЛНЕНИЯ

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT 2. YURI'S REVENGE MAP PACK 3

ДРАЙВЕРЫ: МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

Обновленные драйверы чипсетов материнских плат и интегрированного на них оборудования для операционной системы Microsoft Windows 95/98/Me.

Ali, Intel, SiS, VIA



Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком СМОТРИ НА ДИСКЕ



Logitech Pocket Digital очаровывает изяществом линий

ЦИФРОВАЯ КАМЕРА РАЗМЕРОМ С КРЕДИТКУ

Похоже на то, что последнее время кредитная карточка становится универсальным эталоном, с которым принято сравнивать размеры новых цифровых устройств. Вот и многоуважаемая компания Logitech не забыла упомянуть о кредитках, представляя новую цифровую камеру Logitech Pocket Digital. В американских магазинах «малышка» появилась в мае и продавалась по цене $130.

Несмотря на свою уникальную толщину (вернее, «тоньшину») всего в полдюйма (а дюйм, если вы помните, составляет 2,54 см), по характеристикам она не отстает от множества конкурентов в своем классе. Камера обладает 1,3-мегапиксельной матрицей и способна хранить 52 изображения. Фирменная технология обработки изображений Autobrite обеспечит высокое качество на снимках, где сочетаются светлые и темные области. А система питания устроена таким образом, что при подключении камеры к ПК через USB автоматически происходит подзарядка литийполимерных батарей.

БОЛЬШЕ МАКОВ ДЛЯ УЧЕБНЫХ ЦЕЛЕЙ

Помнится, на заре компьютеризации отечественного народного образования в некоторые наши школы (видимо, за особые заслуги перед партией и правительством) поставлялись не стандартные «БК»-шки, а самые настоящие системы от Apple.

Такие воспоминания нахлынули по одной простой причине. «Яблочная» компания не так давно представила новую модель настольного eMac, специально разработанную в соответствии с пожеланиями работников сферы просвещения и предназначенную для поставки в учебные заведения. Не сомневайтесь, что ее технические характеристики несоизмеримо выше, чем у машин, на которых работали школьники в начале 90-х.

Говоря конкретнее, в новом eMac используется процессор PowerPC G4 с тактовой частотой 700 MHz и 17-дюймовый плоскоэкранный ЭЛТ-монитор. При этом eMac получился на 8 мм короче, чем снабженный 15-дюймовым кинескопом традиционный iMac. Широкие возможности ввода/вывода обеспечиваются пятью портами USB и двумя FireWire. Цена на американском рынке не очень «кусается» – всего $999.



eMac – самая дешевая из всех систем на базе PowerPC G4

ЗВУКОВЫЕ ЖУКИ

Думаете, что на картинке изображена компьютерная мышь? Ошибаетесь, господа. Просто внешне устройство очень похоже на расплодившихся по всему миру грызунов, однако функциональное назначение совершенно иное. Да и разработчики из компании Olympia (не путать с Olympus) предпочли назвать его не «мышью», а «жуком», но не простым насекомым, а «звуковым» – Sound Bug.

«Жучки» весьма неприхотливы, они предпочитают жить в симбиозе с миниатюрными аудио- и видеоплейерами, а также ноутбуками. После подключения к источнику звука устройство следует прикрепить к какой-нибудь ровной и гладкой поверхности. Оконное стекло или зеркало – самые подходящие кандидатуры. А дальше начинается настоящая сказка: после того как сигнал от проигрывателя поступает к «жуку», последний превращает поверхность, на которой он закреплен, в своеобразный резонатор, генерирующий звуковые волны. Ясное дело, для получения стереозвучания одним «жуком» вы не обойдетесь. Придется докупать ему пару.

Жуки с регулятором громкости в наших коллекциях еще не встречались

НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC.UA

с. 38

С ЛЮБИМЫМ MP3 НЕ РАССТАВАЙТЕСЬ!

Интерес покупателей к мобильным цифровым аудиопроигрывателям постоянно растет. Логичной реакцией рынка на такое поведение пользователей стало значительное увеличение ассортимента. И теперь у нас в редакции оказалось около 50 подобных устройств!

с. 58

SAMSUNG SGH-T100

Новый мобильный телефон Samsung привел в восторг не только нас, но и сотрудников других изданий ITC. Даже от заядлых скептиков мы не услышали привычного ворчания, а данное ими определение «классная игрушка», если вдуматься, является лучшей похвалой для имиджевого телефона.

FINAL FANTASY X

Людям, не знакомым с предметом обсуждения (и не читавшим в нашем журнале обзоров восьмой и девятой частей этого сериала), сообщаю, что Final Fantasy X относится к так называемому жанру японской ролевой игры (jRPG).

с. 104

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубрике «Игротека»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям, игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★☆
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★☆☆
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★☆☆☆
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★☆☆☆☆
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

ДОМАШНИЙ ПК

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов

РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Александр Птица
Роман Хархалис
Сергей Светличный

ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Максим Потапов

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Северинский
Станислав Гарматюк
Сергей Макаров

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Диана Балынская

ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк

МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Владимир Кочмарский
Евгений Медведев
Тимофей Урсуленко

ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин

МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук

МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 6 (42), июнь 2002
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2002 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать «Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3

БЛИЦ ПРИНТ

Цена свободная
Подписной индекс: без компакт-диска – 23679, с компакт-диском – 22615 в Каталоге изданий Украины

Тираж 21100 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:

секретариат	(044) 245 7203
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 249 6357
	(044) 245 7124
отдел распространения	(044) 244 8582
Факс:	(044) 245 7203
E-mail:	info@itc.ua
Web-сервер:	www.itc.ua



ГДЕ КУПИТЬ И ПОДПИСАТЬСЯ

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 248-7460
«Блиц-Информ»
(044) 518-6682
«Офис-Сервис»
(044) 229-4309
«Саммит»
(044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«АВ сервис»
(06242) 2-7018

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий»
(056) 744-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 92-6064
«Донбасс-Информ»
(0622) 45-1594
«Идея»
(0622) 92-2022

ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис»
(0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ
Частная доставка
(05366) 2-5833

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.»
(0642) 55-8235

ЛУЦК
«Бизнес-Пресс»
(03322) 3-1266

ЛЬВОВ
«Саммит-Львов 247»
(0322) 74-3223
«Деловая пресса»
(0322) 70-3468
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівський кур'єр»
(0322) 23-0410
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-9350
«Фактор»
(0322) 41-8394

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
«Аслан»
(05549) 4-6303

ОДЕССА
«МиМ»
(0482) 37-5264
Представительство KSS
(0482) 37-0555

СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс»
(0652) 49-4924

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011

ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы
(0572) 43-1189
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

ХЕРСОН
«Кобзарь»
(0552) 22-5218

ХМЕЛЬНИЦКИЙ
Представительство KSS
(03822) 3-2931

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Ключук М.Н.»
(03722) 7-2410

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ

КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
ЛУГАНСКА
ЛУЦКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
ПОЛТАВЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
РИВНЕ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
УЖГОРОДА
ХАРЬКОВА
ХМЕЛЬНИЦКОГО
ЧЕРКАСС
ЧЕРНИГОВА
ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Техническая книга»
пл. Островского, 1

ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Мрія»
просп. Красных Казаков, 8

ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81

ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»

КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
ул. Костенко, 11/1
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв.1

ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»

СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2
«Софт Ленд»
ул. Севастопольская, 20, салон «КИТ»

СУМЫ
«Дискрет»
ул. Харьковская, 12

ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9

ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис. Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2002 год.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 244-8582

ПРИКОСНОВЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Фантасты и футурологи часто заявляют: «Лучший способ предсказать будущее – изобрести его!». И действительно, часы с экраном, чувствительным к нажатию, под названием T-Touch от компании Tissot как будто пришли из завтрашнего дня.

Даже анонсирующий их пресс-релиз произвел впечатление небольшого поэтического произведения, настолько лирично представил PR-департамент Tissot новое устройство. В тексте утверждается, что T-Touch – штучка не простая, а воздействующая на все органы чувств.

Если отвлечься от лирики, то остается отметить, что в одном корпусе мирно сосуществуют барометр, альтиметр, компас и термометр. Да, со своей прямой обязанностью сообщать своему владельцу о текущем времени они тоже справляются. Переключение между режимами выполняется «легким касанием» соответствующих пиктограмм на той части часов, которую обычно называют циферблатом.



В одно касание



ТЕХНОМИМИКРИЯ

Некоторые устройства, представленные в наших новостях, можно сказать, удачно маскируются под нечто совсем иное по своему функциональному назначению. Вот и в этом случае, взглянув на картинку, большинство из вас может подумать, что речь пойдет об очередном мобильном телефоне, но на самом деле это портативный мультимедийный проигрыватель, умеющий показывать видео в формате MPEG-4 на своем полноцветном ЖК-дисплее.

Разработчики из компании PoGo! дали ему имя Flipster. Миниатюрный плейер обучен множеству полезных вещей – о видео мы уже упомянули, но, кроме этого, он умеет хранить и воспроизводить аудиофайлы в формате MP3, записывать и проигрывать речь, показывать неподвижные hi-res-изображения. Места для мультимедийных сокровищ вполне хватит. В дополнение к 64 или 128 MB внутренней памяти у Flipster имеется слот для карточек MMC или SD. Устройство комплектуется программным обеспечением, позволяющим легко и просто, методом drag-and-drop, загружать в него нужные файлы.

Как ни маскируйся, все равно играть будешь!

ЭЛВИС ВСЕГДА С ТОБОЙ

Чего только не придумывают компании, вовлеченные в бизнес, связанный с мобильными коммуникациями, чтобы привлечь клиентов к своим сервисам. В этих поисках они нередко организуют альянсы с организациями, на первый взгляд совсем далекими от этой сферы деятельности.

В начале мая один из ведущих провайдеров мобильных услуг в Северной Америке компания Moviso (являющаяся подразделением Vivendi Universal Net USA) объявила о том, что достигнуто соглашение с The Motion Picture and Television Archive (Архив кино и телевидения) о том, что Moviso получает эксклюзивную лицензию на использование высококачественных фотографий кинознаменитостей и других тематических картинок из фондов Архива в мобильных телефонах.

В будущем у пользователей появится возможность выбора из библиотеки, насчитывающей больше миллиона изображений, многие из которых прежде никогда не публиковались. Качать вам не перекачать, господа мобильщики!



Кто у нас сегодня вместо скринсейвера? Мэрилин Монро?

ФОТОКАМЕРЫ СНИМАЮТ КИНО И ПРОИГРЫВАЮТ МУЗЫКУ

Предложение цифровых камер растет не по дням, а по часам. Да вы и сами наверняка замечаете, что ни один выпуск нашей службы новостей не обходится без сообщений из мира фотографии. На сей раз новыми моделями порадовало американское подразделение компании FujiFilm, выпустившее в розничную продажу аппараты FinePix F601 Zoom и FinePix 30i.

Основой камеры FinePix F601 Zoom является Super CCD-сенсор третьего поколения с 3,1 миллионами эффективных пикселов. Как и многие современные устройства, эта камера способна не только «останавливать мгновение» в неподвижных фотографиях, но и записывать небольшие озвученные видеофрагменты в разрешении до 640 × 480. Американским покупателям, приобретающим FinePix F601 Zoom, придется расстаться с 600 долларами.

Вторая камера, FinePix 30i, несколько дешевле ($400), соответственно, параметры ее оптической и электронной систем чуть пониже, но зато она может служить MP3-проигрывателем (33 минуты при использовании 16-мегабайтовой карточки SmartMedia или 272 минуты с картой на 128 MB).



Фотоплейер звучит так же хорошо, как и снимает



«СПЕЦВУЗАВТОМАТИКА» СОВЕРШАЕТ КЛУБНУЮ R-EVOLUTION

В ночь со 2 на 3 мая компания «Спецвузавтоматика» совместно с промоутерской группой Green eye pro при поддержке Intel и Samsung провела в харьковском культурном «Центре XXI» молодежную вечеринку «100% Club Party R-evolution. Центр цифровой Вселенной в Центре XXI» под лозунгом «Прикоснись к настоящему, загляни в будущее!».

Компания предложила молодым харьковчанам телепортироваться в электронный мир компьютеров R-Line на базе Intel Pentium 4, оснащенных новыми моделями мониторов Samsung SyncMaster 211MP, 241MP, 171P, 181T, а также лазерными принтерами Samsung ML 1250, ML 1450.

Недостатка в развлечениях для публики не наблюдалось. Одни плясали всю ночь напролет в сопровождении диджейской команды в составе Driver, Soliery, M.A.G., Sonic (все – Харьков), KT 115 (Москва), «Гаврила» (Санкт-Петербург), другие предпочли осмотр экспонатов мини-выставки. И наконец, любители игрового экстрима приняли участие в виртуальных гонках на болиде Formula Intel Pentium 4 (itc.ua/9139). Главным призом победителю стала модель автомобиля Ferrari 550 Maranello в масштабе 1:24.

ПОЮЩИЙ ЖИЛЕТ

Скоро знаменитым кутюрье всерьез придется обратить внимание на совершенно новое направление, связанное с использованием hi-tech-тканей. А пока можно констатировать, что у франтов цифровой эпохи появился очередной повод для радости.

Немецкий производитель полупроводниковых компонентов компания Infineon Technologies в начале мая представила прототип MP3-проигрывателя, который может быть вшит непосредственно в рубашку или жилет. В состав плейера входят собственно чип, съемные источник питания и карточка для хранения информации, а также гибкая клавиатура и наушник.

Представители компании надеются, что ткани с электронной начинкой найдут свое применение не только в сфере развлечений, но и, например, в медицине, для которой разрабатывается одежда, способная отслеживать жизненно важные показатели пациентов.



Нам куртка строить и жить помогает

Epson Perfection 2450 Photo

Читатели, давно знакомые с нашим журналом, могут удивиться тому, что на страницах «Домашнего ПК» появился полупрофессиональный сканер явно не «развлекательного» назначения, да еще почти в четыре раза дороже тех, которые редакция в прошлом номере порекомендовала даже достаточно придирчивым пользователям. Причина проста: Epson Perfection 2450 Photo – модель, адресованная не только (и, возможно, не столько) дизайнерским коллективам, но и требовательным фотолюбителям, профессиональным фотографам, дизайнерам. Заметим, что все они очень часто работают в домашнем офисе и нуждаются в хорошем сканере, при этом и специалисты, и серьезно увлеченные любители вряд ли сочтут цену в $370 чрезмерно высокой для сканера, отвечающего всем их требованиям.

С первого взгляда Perfection 2450 производит впечатление солидного, добротного продукта. Этот довольно внушительных размеров аппарат отнюдь не кажется безликой серой коробкой благодаря удачно выбранной форме корпуса и темной глянцевой вставке на крышке и передней панели. Внутреннее устройство Perfection 2450 выполнено соответственно – качественно собранное металлическое основание механизма, стальные направляющие каретки говорят о надежности и долговечности сканера.

Вкратце остановимся на технических характеристиках модели. Она обеспечивает аппаратное разрешение 2400 × ×4800 точек на дюйм и глубину цвета до 48 бит, причем изображение с такой разрядностью может передаваться в компьютер. Perfection 2450 подключается к ПК через интерфейсы USB 1.1, USB 2.0 или FireWire. Правда, в комплекте поставки имеется только высокоскоростной кабель USB, посредством которого можно присоединить сканер к шине USB 1.1 или 2.0. Чтобы воспользоваться FireWire, придется отдельно покупать специальный шнур.

Работает Perfection 2450 очень тихо, не в последнюю очередь благодаря тому, что металлическое шасси и корпус не резонируют и не усиливают звук. Особенно хотелось бы отметить пользовательский интерфейс TWAIN-модуля, обладающий очень широкими возможностями, но, тем не менее, простой и понятный.

Производительность сканера, конечно, зависит от режима, в котором оцифровывается данный оригинал, но в целом весьма высокая. Предварительное сканирование выполняется за несколько секунд, ввод оригиналов в низком разрешении также не занимает много времени – всего 20 с на фотографию 10 × 15 см при 300 ppi и глубине цвета 48 бит. При увеличении разрешения работа замедляется, причем наиболее заметное снижение быстродействия происходит при переходе от 600 к 1200 ppi – в последнем случае ввод фото занимает чуть больше 4 мин.

Упомянутые выше результаты были получены при использовании интерфейса USB 1.1. При переходе к USB 2.0 время сканирования уменьшается до 14 с при 300 ppi и 3 мин 15 с – при 1200 ppi (формат снимка и глубина цвета те же, что и выше). Подключение сканера к ПК по шине FireWire дает примерно такой же прирост производительности – для данного устройства оба интерфейса практически равноценны. Заметим, что узким местом в обоих случаях становится скорость движения каретки. Вот простой пример: при сканировании фото 10 × 15 см с разрешением 1200 ppi и всего планшета в режиме 600 ppi размеры выходных файлов получаются примерно одинаковыми, но оцифровка в первом случае длится 3 мин 15 с, а во втором – 1 мин 25 с.

Качество сканирования, как мы и ожидали, оказалось на высоте: Perfection 2450 выдает чистые, яркие цвета, его ПО обладает хорошими возможностями цветокоррекции. Отлично показал себя и слайд-модуль – он позволяет оцифровывать как собственно слайды, так и кадры негативной фотопленки, «неудобной» для сканирования из-за высокой насыщенности и обилия деталей именно в темных областях. Со всеми этими типами оригиналов устройство работает просто блестяще. ■

Цена – $370
Продукт предоставлен компанией «Орси»: тел. (044) 230-3474

★★★★★

ЗА Отличное качество цветного сканирования, встроенный слайд-модуль, хорошее быстродействие, наличие высокопроизводительных интерфейсов, удачное ПО

ПРОТИВ Нет

ВЕРДИКТ Отличный выбор для серьезных фотолюбителей и профессионалов компьютерной графики, работающих на дому

Lexmark Z45

Z45 – первый представитель новой линейки струйных принтеров Lexmark, побывавший в нашей редакции. В отличие от его старших собратьев, с которыми нам еще предстоит познакомиться, он не несет в себе революционных изменений. Как и его предшественник Z43, он обеспечивает максимальное разрешение печати 2400 × 1200 dpi, что на сегодня уже вполне обычно для принтеров стоимостью около $100. Однако это еще не означает, что таким образом Z45 заслужил отрицательную оценку. Забегая вперед, отметим, что он представляет собой неплохой образец баланса цены и возможностей.

Габаритные размеры устройства средние, а благодаря складывающимся и выдвигающимся лоткам (кстати, достаточно прочным и надежным) оно занимает не так уж много места при хранении. С подключением принтера к шине USB, которая и служит для его соединения с ПК, а также использованием дружественного интерфейса драйвера не будет никаких проблем.

Во время работы Z45 издает негромкий шум, не вызывающий дискомфорта. В режиме нормального качества принтер достаточно быстр и опережает не только все модели начального уровня, но и некоторые более дорогие устройства. При распечатке фото с максимальным качеством Z45 демонстрирует средние результаты, вполне соответствующие его ценовой категории. Текст и деловая графика, полученные нами в нормальном режиме, смотрятся отлично. Благодаря высокому разрешению он хорошо справляется и с фотографиями: отпечатки, на которых нет трудных для струйной печати объектов (монотонных областей средней насыщенности, телесного цвета и т. д.) выглядят отлично. Однако минимальный размер чернильной капли в 7 пл на сегодня уже нельзя считать достаточным для качественного вывода снимков с упомянутыми выше «проблемными» участками – на наших тестовых фото в таких местах отчетливо видна точечная структура изображения. ■

Цена – $99
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

★★★★☆

ЗА Разумная цена, удобство в использовании, хорошее качество и скорость вывода текстов и бизнес-графики, приемлемое качество фотопечати

ПРОТИВ Заметный растр в светлых областях

ВЕРДИКТ Добротный, вполне оправдывающий свою цену, домашний принтер для тех, кто печатает документы различных типов

Logitech Z-340

До недавнего времени, восхищаясь мышами и игровыми контроллерами Logitech, мы весьма негативно относились к акустическим системам производства этой фирмы. Действительно, акустика Logitech не дотягивала до уровня таких брэндов, как Altec Lancing, Creative и т. д., при этом имея сопоставимую с ними стоимость. Но, приобретя недавно компанию Labtec, Logitech значительно упрочила свои позиции в сфере компьютерной акустики, и неудивительно, что один за другим последовали анонсы весьма интересных систем для персональных компьютеров. И вот первая из них – акустика 2.1 Logitech Z-340, созданная уже с использованием богатого опыта Labtec в области компьютерного звука, попала к нам в редакцию.

Стильная, черная с серебром трехкомпонентная система Z-340 отлично смотрится рядом с компьютером. Органы управления – клавиша питания, регулятор громкости и гнездо для наушников – традиционно расположены на правом сателлите, регулятор громкости сабвуфера находится сзади этого кубического устройства, что не очень удобно. Суммарная мощность системы – 33 Вт RMS (сабвуфер – 20 Вт, сателлиты – по 6,5 Вт), что весьма немало для такой «некрупной» акустики.

При прослушивании особо нас поразил сабвуфер Z-340. Благодаря отличной конструкции, выполненной по патентованной двухкамерной схеме, бас получается очень мощным и насыщенным, причем корпус не издает никаких паразитных призвуков даже на экстремальной громкости. Но в таких сильных низах есть и свой недостаток – при любом положении регулятора басы избыточны, небольшие среднечастотные динамики просто «не поспевают» за ними. Сами сателлиты, несмотря на оригинальную конструкцию, впечатлили нас меньше, им явно не хватает энергии, да и высокие частоты ощутимо «хромают» – в итоге общий звук получается несколько глуховатым, и даже весьма легкие композиции превращаются в этакие рок-вариации. ■



ЗА Стильный дизайн, неплохой сабвуфер, мощные басы

ПРОТИВ Некоторый недостаток высоких частот

ВЕРДИКТ Для прослушивания инструментальной музыки Z-340 вряд ли подойдет, а вот для фанатов компьютерных игр звук системы будет в самый раз

Цена – $54
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

★★★★☆

Nikon Coolpix 5000



Это, пожалуй, первая камера от Nikon, адресованная опытным фотолюбителям, в которой разработчики отказались от традиционной блочной конструкции, характерной для аппаратов 990-й серии (напомним, в них объектив и вспышка размещались в отдельном подвижном модуле, способном вращаться в вертикальной плоскости).

Корпус устройства выполнен из прочного магниевого сплава и имеет довольно большой прорезиненный выступ для удобного удержания камеры в правой руке. Аппарат оборудован объективом Nikkor, обеспечивающим 3-кратное оптическое увеличение изображения, и системой следящей автофокусировки (кстати сказать, ее традиционные пощелкивания менее шумны, чем в предыдущих моделях). Помимо этого, есть возможность 4-кратного цифрового масштабирования картинки.

Coolpix 5000 оснащена 5,24-мегапиксельной матрицей, позволяющей сохранять изображения размером 2560 × 1920; многорежимной вспышкой, USB-интерфейсом, аудиовидеовыходом и 1,8-дюймовым ЖК-дисплеем с тремя градациями яркости, который может поворачиваться на 180° в горизонтальной плоскости и на 270° – в вертикальной. Кнопка-джойстик расположена на задней панели в крайнем правом положении, а следовательно, пользоваться ею довольно неудобно.

Глазок оптического видоискателя аппарата снабжен механической системой коррекции диоптрий. Справа от видоискателя находится дополнительный монохромный ЖК-дисплей, отображающий текущие параметры съемки. На верхней панели аппарата расположен «башмак» для крепления внешних вспышек серии Nikon Speedlight.



Возможности камеры впечатляют: Coolpix 5000 поддерживает автоматические 5-зонный и точечный, а также ручной способы автофокусировки; в макрорежиме допускает наводку на резкость с расстояния от 2 см; обеспечивает четыре способа замера экспозиции; позволяет снимать в автоматическом и полностью ручном режиме, а также с приоритетом выдержки или диафрагмы.

Помимо сохранения одиночных кадров в форматах TIFF и JPEG, вы научитесь вести серийную съемку (имеются 4 варианта) и записывать озвученное видео (MOV). С балансом белого также не должно возникнуть никаких проблем, поскольку, кроме автоматического способа его определения, имеются пять предустановок и ручной режим. Возможно варьировать также и чувствительность матрицы.

Качество кадров, получаемых при дневном освещении, не вызывает никаких нареканий – великолепные цвета, отличная прорисовка деталей. При съемке в помещении со встроенной вспышкой автоматике не всегда точно удается рассчитать мощность светового импульса, отчего кадры нередко получаются темноватыми, а из-за отсутствия системы подсветки для автофокусировки в условиях плохой освещенности – еще и нерезкими.

Устройство совместимо с картами памяти CompactFlash (тип I или II; поддерживается и IBM Microdrive), питается от ионолитиевого аккумулятора EN-EL1. В комплект поставки входят зарядное устройство и CF-карта емкостью 32 MB.

Следует отметить, что на различных сайтах и фотофорумах можно найти информацию о том, что в первых вариантах исполнения камеры существовала следующая проблема: если включить аппарат, не сняв предварительно крышку объектива, то в зависимости от положения «оптики» в момент последнего использования устройство не могло «вернуть» объектив в исходное положение, что приводило к «зависанию» камеры. В новых поставках эта неполадка устранена, и, по словам дистрибьюторов, ранние версии моделей распространялись преимущественно на территории США и в Украину не завозились. Но если даже вы встретились с таким экземпляром, не отчаивайтесь – ошибка исправляется перепрошивкой микросхемы: для этого нужно загрузить Firmware Updater for Coolpix 5000 (*www.nikonusa.com/usa_software_dl/software.jsp*) и следовать инструкциям, изложенным в документации. ■

Цена – $1272
Продукт предоставлен компанией WEGA Distribution: тел. (044) 461-9284

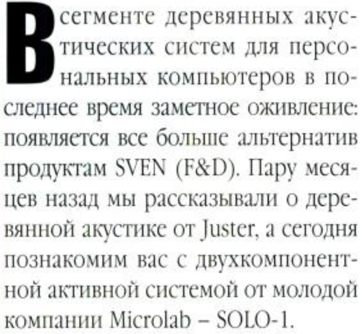
★★★★☆

ЗА Богатые возможности, множество ручных настроек, автобрекетинг, подвижной ЖК-монитор

ПРОТИВ Неудобно располагается кнопка-джойстик, слегка раздражает пощелкивание системы следящей автофокусировки

ВЕРДИКТ Хороший аппарат для не стесненного в средствах человека, сведущего в съемке

Microlab SOLO-1



В сегменте деревянных акустических систем для персональных компьютеров в последнее время заметное оживление: появляется все больше альтернатив продуктам SVEN (F&D). Пару месяцев назад мы рассказывали о деревянной акустике от Juster, а сегодня познакомим вас с двухкомпонентной активной системой от молодой компании Microlab – SOLO-1.

Эти деревянные колонки, позиционируемые производителем как Hi-Fi-система для персональных компьютеров, впечатлили нас уровнем исполнения и сборки, а также строгим, солидным внешним видом. Каждая колонка оснащена двумя динамиками – среднечастотным 5-дюймовым вуфером с бумажным диффузором и высококачественным шелковым твитером, характерным для более дорогих моделей. Суммарная мощность системы – 50 Вт RMS (2 × 25 Вт), чего вполне достаточно для «наполнения» звуком кабинета или спальни.

SOLO-1 оснащена двумя парами входных разъемов для подключения к ПК или стереоаппаратуре. Здесь же, на задней панели, размещены и органы управления – регуляторы громкости, высоких и низких частот, что не совсем удобно.

При прослушивании мы были впечатлены великолепно проработанными и прозрачными верхними частотами, в чем, несомненно, заслуга отличных шелковых твитеров. А вот бас нас несколько разочаровал – в нем не хватает ударной динамики, звук получается несколько гулким, но вряд ли стоит ожидать от системы без сабвуфера большего. Мы бы порекомендовали поискать к SOLO-1 качественный недорогой сабвуфер, который бы расширил диапазон этих динамиков. Призвуки и дребезжание колонок появляются только на максимальной громкости, и они весьма незначительны.

В целом, Microlab SOLO-1 произвели на нас весьма приятное впечатление, и мы можем порекомендовать эти колонки для прослушивания музыки на ПК. Тем не менее при всех достоинствах SOLO-1 сравнительно высокая цена не позволяет нам назвать их лучшей покупкой. ■



Цена – $55
Продукт предоставлен компанией «Элегия»: тел. (044) 459-0393

★★★★☆



ЗА Качественная сборка, великолепные высокочастотные динамики, неплохая мощность
ПРОТИВ Гулкие басы
ВЕРДИКТ Отличная акустическая система в своем ценовом диапазоне, но сабвуфер ей бы не помешал

Umax Astra 6400

Переход отдельных моделей сканеров из одной ценовой категории в другую, а соответственно, резкое снижение стоимости – явление относительно редкое. Поэтому удешевление сканера Umax Astra 6400 дало нам повод повнимательнее присмотреться к этому аппарату, ранее не входившему в сферу наших интересов. Теперь за $150 можно получить сканер с интерфейсом FireWire (IEEE1394), причем укомплектованный соединительным шнуром и трехпортовым контроллером (!).

Формально Astra 6400 соответствует критериям отбора моделей для тестирования, которое мы провели в предыдущем номере. По техническим характеристикам нетрудно угадать, что устройству больше года: его максимальное разрешение составляет 600 × 1200 ppi, а максимальная глубина цвета – 42 бита. У современных сканеров эти параметры выше, однако, как мы говорили, они избыточны для обычного пользователя, и возможностей Astra 6400 будет вполне достаточно для любых его задач.

Самой сильной стороной сканера с интерфейсом FireWire, как мы и ожидали, оказалась производительность. По скорости сканирования он уверенно обходит все модели с интерфейсом USB и имеет некоторое преимущество даже перед Canon D1250U2, функционирующим через USB 2.0, главным образом, за счет более быстрой работы механики, проявляющейся в монохромном режиме. А вот оценка за точность цветопередачи у сканера Umax получилась ниже, чем у его основного соперника, и за счет этого итоговый балл становится несколько скромнее. Следует также отметить, что большой и легкий корпус немного «звучит» во время действия привода каретки.

Разумеется, Astra 6400, в первую очередь, представляет интерес для тех, кто собирается добавить в свой ПК поддержку FireWire, например перед покупкой цифровой камеры. Глупо рассматривать приобретение сканера как основной способ получения контроллера FireWire, но если все равно планируется покупать оба устройства (сканер и камеру), почему бы не принять во внимание и такой вариант? Если вычесть из стоимости Astra 6400 цену адаптера (около $40), то за оставшиеся $120 мы получаем вполне соответствующий своей цене аппарат. ■

Цена – $150
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

★★★★☆

ЗА Интерфейс FireWire, адаптер в комплекте, разумная цена, высокое быстродействие

ПРОТИВ «Всего лишь» средняя точность цветопередачи, несколько шумный, установка адаптера требует вскрытия корпуса ПК

ВЕРДИКТ Интересный вариант для тех, кто хочет одновременно приобрести и сканер среднего класса, и адаптер FireWire

Creative Sound Blaster Extigy

Внешние звуковые карты – вещь насколько специфическая, настолько же и редкая. В самом деле, найти современный компьютер или ноутбук без аудиоплаты, прямо скажем, весьма проблематично. А уж такой, к которому ее было бы нельзя подключить, – так и вообще, пожалуй, невозможно. Но, как говорится, если продукт выпускают, значит, он кому-нибудь нужен.

Установка устройства элементарна и никаких проблем у сколько-нибудь осведомленного пользователя вызвать не может. Внешне Creative Extigy выглядит очень внушительно и на звуковую плату не похож совершенно – это небольшой, размером с книгу, элегантный блок темно-серого цвета с массой самых разных разъемов. Здесь присутствуют: оптические вход и выход, линейный и микрофонный входы (для последнего предусмотрена регулировка уровня сигнала) и выход на наушники (кстати, при их подключении автоматически «умолкают» подсоединенные к Extigy колонки). На задней панели находятся три мини-джэковых разъема для подсоединения акустической системы 5.1, цифровой выход (например, для MegaWorks 510D) и разъемы для MIDI-устройств. Кроме того, на Extigy имеются ручка регулировки уровня громкости и кнопка, включающая режим CMSS (Creative Multi Speaker Surround), в котором стереозвук преобразуется в звук 5.1. В общем, по сравнению с Creative Audigy Platinum здесь не хватает только RCA-разъемов и порта SB1394.

Для интересующихся можем сообщить, что Extigy основан на DSP CA0181-DCT, который, судя по всему, является своего рода «производной» от чипа Audigy. Качество звучания Extigy прекрасное и по субъективным впечатлениям, без специальных измерений, ничем не отличается от Audigy.

Особый интерес вызывает наличие аппаратного декодера Dolby Digital (Zoran ZR38601PQC) – ведь это значит, что даже «в отрыве» от компьютера Extigy можно использовать для декодирования звука 5.1 – просто подключив его к бытовому DVD-плейеру или, скажем, игровой консоли Sony Playstation 2 и подсоединив к нему соответствующую акустическую систему. ■

ЗА Отличная оснащенность, может работать как отдельный декодер Dolby Digital

ПРОТИВ Сомнительная практическая ценность

ВЕРДИКТ Очень интересный имиджевый продукт, лучший в своем классе

Цена – $165
Продукт предоставлен компанией ELKO Kiev: тел. (044) 461-9670

★★★★☆

Компьютеры и лучшие



Процессор	Intel	AMD
Intel Celeron 1A GHz (256 KB L2-кэш)	$65	
AMD Duron 1,0 GHz		$50
Материнская плата		
Чипсет Intel i815EP (B-Step) для Celeron	$77	
Чипсет VIA Apollo KT133A для Duron		$75
Память		
128 MB PC133 SDRAM	$30	
Видеокарта		
На чипе GeForce2 MX400, память 32 MB	$70	
Жесткий диск		
20 GB, 7200 об/мин	$78	
Монитор		
17" 1280 × 1024 @ 65 Hz	$175	
Оптический дисковод		
CD-ROM 48X–52X	$30	
Аудиоплата		
Leadtek WinFast 6X	$18	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Вт Codegen	$25	
Клавиатура		
PS/2 BTC, Mitsumi, SVEN	$8	
Мышь		
PS/2 A4Tech, SVEN, Genius	$5	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25	
Акустика		
2.0 SVEN SPS-611	$25	
Модем		
Внутренний PCI 56K V.90	$20	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$651	$634
Принтер		
Canon S200, HP DeskJet 845C	$80–90	

Компания Intel выпустила новую линейку процессоров Pentium 4 с поддержкой системной шины 533 MHz. На рынке представлены модели самого высокого уровня: Pentium 4 2,26 GHz, 2,4B GHz и 2,53 GHz. Ускорение шины FSB с 400 MHz до 533 MHz весьма благотворно сказывается на производительности системы и в то же время накладывает некоторые ограничения на выбор материнских плат.

Для новых моделей Pentium 4 уже не подойдут чипсеты Intel i845D или Intel i850, а потребуются их новые версии – Intel i845E либо Intel i850E. И именно на них следует ориентироваться при покупке системы на базе Pentium 4, даже если вы пока что остановились на «скромном» Pentium 4 1,6A GHz с частотой системной шины 400 MHz. Это избавит вас от необходимости заменять материнскую плату в будущем, когда вы захотите установить более мощный процессор.

Напомним, что индекс А в названии Pentium 4 свидетельствует о том, что этот процессор изготовлен по 0,13-микронной технологии и оснащен 512 KB L2-кэша. Индекс B, в свою очередь, говорит о том, что данная модель поддерживает шину 533 MHz. Все Pentium 4 с частотой 2,2 GHz и выше – 0,13-микронные.

Выпуск другого процессора – Celeron 1,7 GHz – кардинальным образом изменил представление о том, как должен быть оснащен ПК начального уровня. Целых 1,7 GHz всего за $90 – это потрясает воображение! Правда, одна лишь тактовая частота еще не гарантирует высокой производительности. Если учесть, что Celeron 1,7 GHz – это «старый» 0,18-микронный Pentium 4 с урезанной до 128 KB кэш-памятью второго уровня и частотой системной шины 400 MHz, то становится очевидным, что он – не конкурент Pentium 4 1,6A GHz, обладающему вчетверо большим L2-кэшем. И потому мы не можем рекомендовать Celeron 1,7 GHz для ПК среднего уровня, в то же время цены на этот процессор и соответствующие материнские платы пока что закрывают ему путь и в дешевые компьютеры.

Тем временем компания AMD готовит ответный удар, который она нанесет своим излюбленным методом – радикальным снижением цен. Ожидается, что в начале лета линейка Athlon XP подешевеет в полтора-два раза, так что мы сможем приобрести Athlon XP 1700+ менее чем за $100, а модель 2000+, сейчас стоящая более $200, будет доступна по цене до $130.

В качестве платформы для Athlon XP наилучшим выбором на сегодняшний день является чипсет VIA Apollo KT333. Уже доступна и память к материнским платам на его основе – PC2700 DDR SDRAM с частотой 333 MHz. Причем, что важно отметить, цены на нее – не заоблачные. Кстати, более скоростные модули памяти пригодятся и для Pentium 4. Многие материнские платы на базе Intel i845E позволяют использовать память, работающую на 333 MHz, хотя официально стандарт PC2700 пока что не поддерживается чипсетами Intel.

Теперь перейдем к другим комплектующим, и прежде всего – к жесткому диску как ключевому компоненту, определяющему быстродействие современного ПК. Сегодня экономить на скорости винчестера нет особого смысла: при равном объеме разница в стоимости между моделями с частотой вращения 5400 и 7200 об/мин минимальна. И если стоит выбор, скажем, между моделями 20 GB/7200 об/мин и 40 GB/5400 об/мин, обладающих равной ценой, – все-таки лучше отдать предпочтение первому варианту. Так сказать, лучше меньше,

комплектующие: покупки месяца

да быстрее, и это правило особенно актуально для ПК с объемом оперативной памяти 128 или 256 MB. И если 20 GB окажется мало, тогда берите модель 40 GB/7200 об/мин, ведь она стоит всего на $10–15 дороже, чем 40 GB/5400 об/мин.

Что касается конкретных моделей жестких дисков с частотой вращения 7200 об/мин, следует выбирать из них те, что обладают плотностью записи 40 GB на пластину. Ведь они быстрее, работают тише, греются меньше и в то же время стоят не дороже старых версий с плотностью записи 20 GB на пластину. 40-гигабайтовыми пластинами оснащены жесткие диски Samsung P40, в частности модели SP2001H (20 GB) и SP4002H (40 GB). То же можно сказать и о линейках Barracuda ATA IV и Maxtor D740X. Но для ПК среднего и высокого уровней мы по-прежнему рекомендуем многократных победителей наших тестов, жесткие диски Western Digital. При покупке моделей WD следует обращать внимание на дату их производства: если это апрель 2002 г. или более поздняя – значит, в них применены 40-гигабайтовые пластины. Кстати, это правило справедливо и для винчестеров Samsung, и для всех остальных: чем свежее жесткий диск, тем он быстрее и надежнее. Связано это с тем, что производители непрерывно дорабатывают свои продукты, не дожидаясь выхода новой линейки. А значит, по маркировке их не отличишь, только по дате выпуска, которая обычно указывается на корпусе жесткого диска.

В прошлом номере мы тестировали оптические мыши, и одна из них – Microsoft IntelliMouse Optical 1.0A – получила весьма лестные отзывы, причем некоторые – авансом. Речь шла о том, что уже выпущена ее более скоростная версия с частотой «сканирования» 6000 кадров в секунду. Так вот, номер новой версии не 3.0A, как предполагалось, а 1.1. Таким образом, Microsoft IntelliMouse Optical 1.1 можно сегодня по праву назвать лучшей оптической мышью стоимостью до $30.

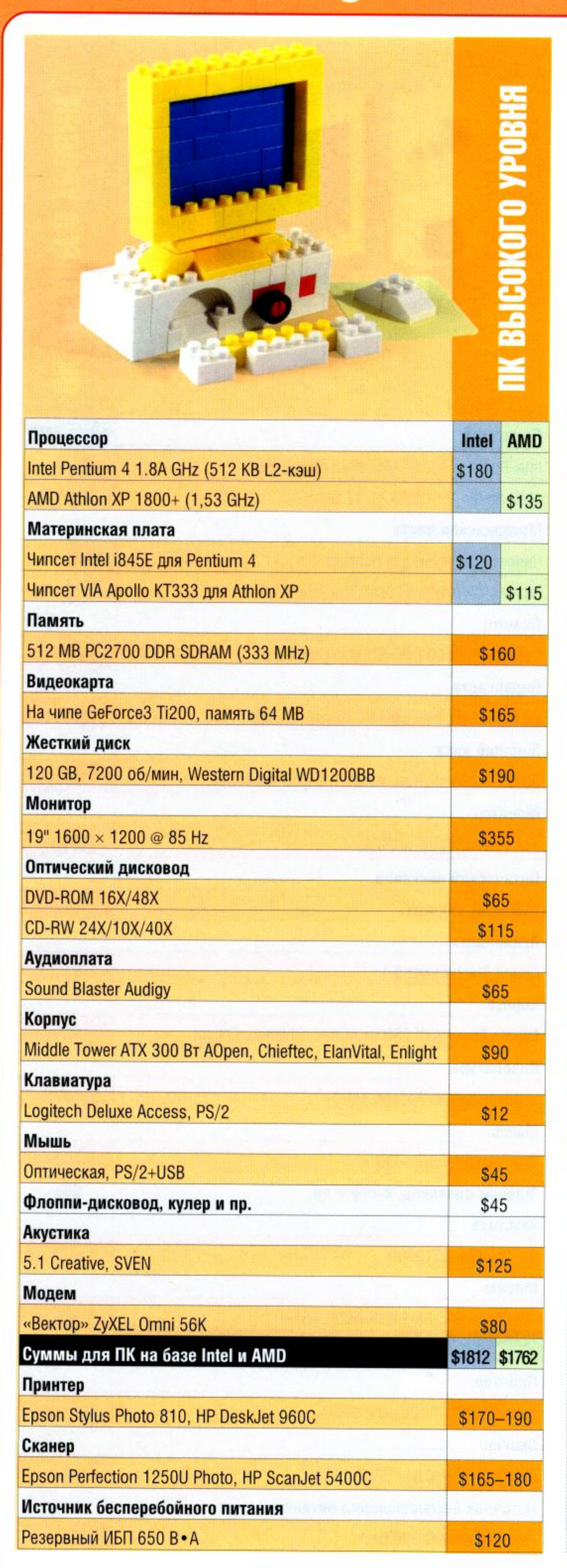
И напоследок о самой актуальной проблеме для домашних пользователей ПК – о скоростном доступе в Internet. Компания «СитиНет» (*www.kiev-city.net*) сообщила о начале предоставления услуг широкополосного доступа к Сети (до 8 Mbps) по технологии ADSL. Стоимость такого сервиса составляет от $49 в месяц, что вполне сопоставимо с затратами на нелимитированный dial-up-доступ с учетом поминутной оплаты за телефон. Стоит ли говорить, что пользоваться таким подключением гораздо удобнее – оно несравнимо быстрее и, кроме того, не занимает телефонную линию.

В скором времени появится возможность высокоскоростного доступа в Internet и через сети беспроводной телефонной связи CDMA, о которой мы рассказывали в «Домашний ПК», № 1–2, 2002 (*www.itc.ua/8904*). На сегодняшний день операторами International Telecommunication Company (Киев), «Вэлтон-Телеком» (Харьков) и «Интертелеком» (Одесса) развернуты сети CDMA в Киеве, Одессе, Днепропетровске, Харькове, Запорожье, Чернигове, Луганске, Донецке, Мариуполе. В ближайший год планируется начать переход на сети CDMA нового поколения с возможностью передачи данных со скоростью до 144 Kbps (на сегодня она составляет всего 14,4 Kbps). Таким образом, появится возможность получить не только качественную телефонную связь в любой точке города, но и отличный канал доступа в Internet. В этом номере мы уделим данной теме особое внимание в статье «Высокоскоростной доступ в Internet для домашнего пользователя». ■



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 1,6A GHz (512 KB L2-кэш)	$140	
AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz)		$114
Материнская плата		
Чипсет Intel i845E для Pentium 4	$120	
Чипсет VIA Apollo KT266A для Athlon XP		$95
Память		
256 MB PC2100 DDR SDRAM (266 MHz)	$70	
Видеокарта		
На чипе GeForce4 MX440, память 64 MB	$120	
Жесткий диск		
40 GB, 7200 об/мин, Western Digital WD400BB	$90	
Монитор		
17" 1600 × 1200 @ 75 Hz	$230	
Оптический дисковод		
DVD-ROM 12X/40X	$55	
Аудиоплата		
Sound Blaster Live! 5.1	$35	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Вт AOpen, Chieftec, Enlight	$65	
Клавиатура		
Logitech Deluxe Access, PS/2	$12	
Мышь		
Оптическая, PS/2+USB	$30	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Creative DTT2200	$85	
Модем		
«Вектор» GVC SF-1156V/R21L (RF-1)	$65	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$1152	$1101
Принтер		
Canon S300, HP DeskJet 920C	$100–120	
Сканер		
Microtek ScanMaker 3800	$100	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 300 В•А	$75	



ПК высокого уровня

Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 1.8A GHz (512 KB L2-кэш)	$180	
AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz)		$135
Материнская плата		
Чипсет Intel i845E для Pentium 4	$120	
Чипсет VIA Apollo KT333 для Athlon XP		$115
Память		
512 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz)	$160	
Видеокарта		
На чипе GeForce3 Ti200, память 64 MB	$165	
Жесткий диск		
120 GB, 7200 об/мин, Western Digital WD1200BB	$190	
Монитор		
19" 1600 × 1200 @ 85 Hz	$355	
Оптический дисковод		
DVD-ROM 16X/48X	$65	
CD-RW 24X/10X/40X	$115	
Аудиоплата		
Sound Blaster Audigy	$65	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, ElanVital, Enlight	$90	
Клавиатура		
Logitech Deluxe Access, PS/2	$12	
Мышь		
Оптическая, PS/2+USB	$45	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$45	
Акустика		
5.1 Creative, SVEN	$125	
Модем		
«Вектор» ZyXEL Omni 56K	$80	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$1812	$1762
Принтер		
Epson Stylus Photo 810, HP DeskJet 960C	$170–190	
Сканер		
Epson Perfection 1250U Photo, HP ScanJet 5400C	$165–180	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 650 В•А	$120	

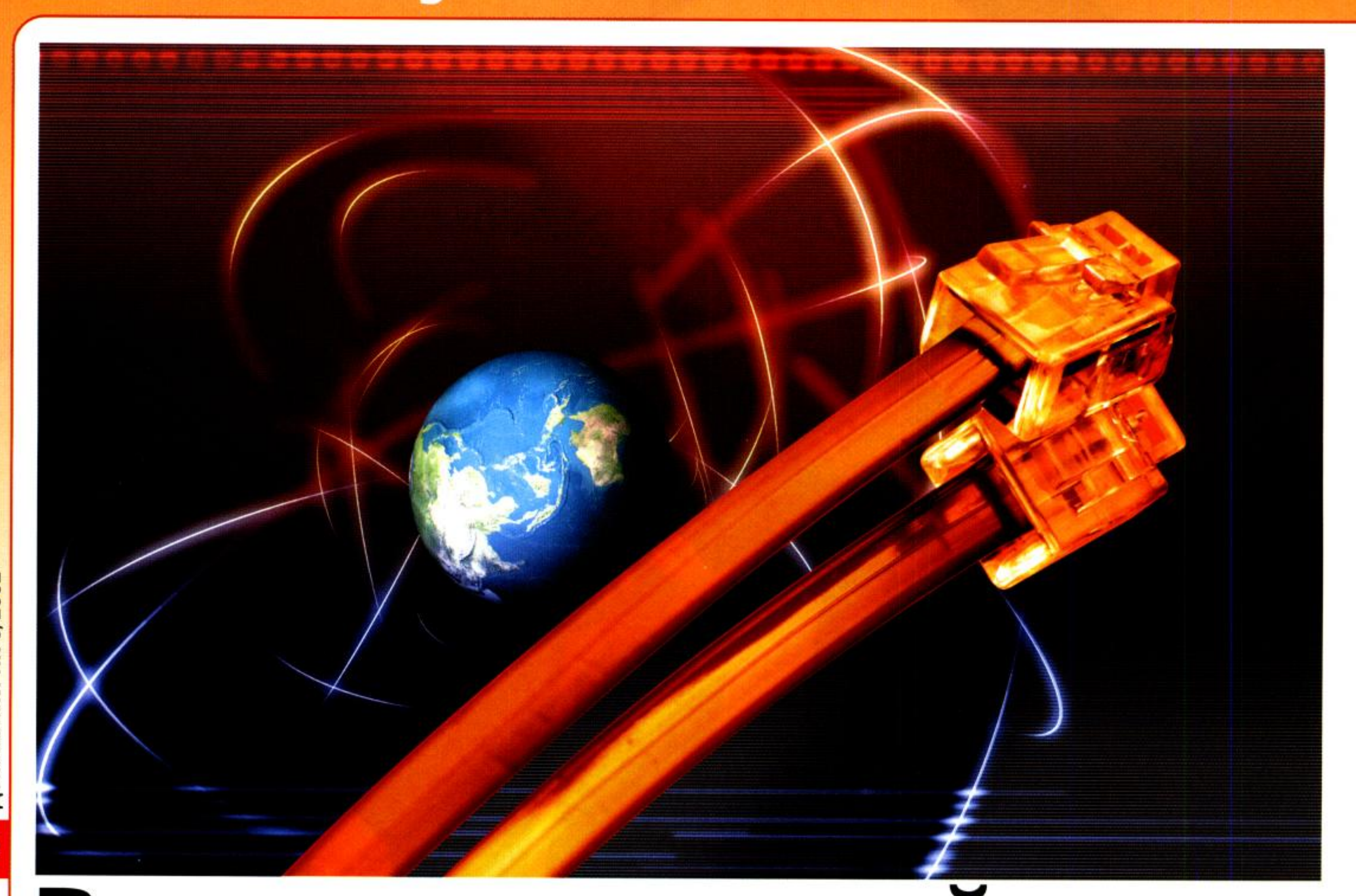
	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua /####
Звуковые платы 5.1			
Leadtek WinFast 6X	18	★★★★★	7788
Sound Blaster Live! 5.1	35	★★★★★	7788
Sound Blaster Audigy	65	★★★★★	8078
Terratec SixPack 5.1+	85	★★★★★	7788
Hercules Game Theater XP 6.1	150	★★★★★	7788
Sound Blaster Audigy Platinum	190	★★★★★	8078
Мониторы			
17" LG Flatron 795FT Plus	220	★★★★★	8080
17" Samsung SyncMaster 757NF	245	★★★★★	8080
19" LG Flatron 915FT Plus	330	★★★★★	8080
19" Samsung SyncMaster 959NF	380	–	–
19" Sony Multiscan G420	580	★★★★★	8080
Жесткие диски 7200 об/мин			
20 GB Samsung SpinPoint SP2001H	77	–	–
20 GB Western Digital WD200BB	77	–	–
20 GB Maxtor D740X	78	–	–
20 GB Seagate Barracuda ATA IV	80	–	–
40 GB Western Digital WD400BB	90	–	8529
120 GB Western Digital WD1200BB	190	–	9312
Приводы CD-RW			
20X/10X/40X Ricoh RW-7200A	110	–	9152
20X/10X/40X Yamaha CRW2200	122	–	9152
24X/10X/40X TEAC CD-W524E	115	–	9152
24X/10X/40X Plextor PlexWriter 24/10/40A	140	–	9152
32X/10X/40X LG GCE-8320B	110	–	9152
Акустические системы			
2.0 SVEN SPS-611	25	–	–
4.1 Altec Lansing 641	250	★★★★★	8900
5.1 Creative DTT2200	85	★★★★★	7789
5.1 Creative Inspire 5.1 5300	110	★★★★★	9529
5.1 SVEN YF-IA	140	★★★★★	9786
5.1 Creative Inspire 5.1 5700 Digital	275	★★★★★	9529
Оптические мыши			
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	25	★★★★★	9784
Microsoft IntelliMouse Optical 1.1	30	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 3.0A	44	★★★★★	9784
Logitech MouseMan Dual Optical	46	★★★★★	9784

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца» дают покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

В перечень лучших комплектующих попадают продукты, отличившиеся в наших тестированиях, и те, что не имеют конкурентов в своей ценовой категории. Все они представлены в базе «Hot Line» (www.itc.ua/hl), с помощью которой легко найти компании, их продающие. Рейтинг устройства может быть пересмотрен в сторону повышения в связи с его переходом в более низкую ценовую категорию.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, используйте «Hot Line». Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайновой базе: например, если для данного устройства указан номер 1234, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/1234.


PHILIPS



Высокоскоростной доступ в Internet для домашнего пользователя

Александр Пилипенко

Количество домашних пользователей Internet в Украине достигло на сегодняшний день нескольких сотен тысяч. И многих уже не устраивает коммутируемый доступ (dial-up), и тому есть ряд причин: занимается телефонная линия (как правило, единственная в квартире), от «Укртелекома» ежемесячно приходят крупные счета, а скорость передачи данных составляет в среднем 33 Kbps.

В то же время в крупных городах Западной Европы и США dial-up-подключение уже давно уступило место более скоростным средствам доступа. К счастью, определенные подвижки в этом направлении происходят и в нашей стране. Теперь многие жители Киева и других городов Украины имеют возможность подключиться к Internet по кабельной телевизионной сети с помощью цифровой абонентской линии либо посредством «домашних» локальных сетей. Давайте рассмотрим преимущества и недостатки каждого из этих видов доступа.

Internet по кабельной телевизионной сети

Сети кабельного телевидения охватили многие жилые районы крупных городов. А ведь уже построенную кабельную инфраструктуру можно задействовать и для передачи данных. Подключение к Internet через кабельную ТВ-сеть обеспечивает гораздо более высокую скорость передачи данных в сравнении с dial-up и, что немаловажно, не требует использования телефонной линии.

В Киеве подобный доступ в Internet предоставляют два провайдера. «Укртелебуд» охватила улицы Большую Васильковскую, Тарасовскую, Антоновича, часть бывшего Зализнычного района. Компания Volia Broadband – массивы Теремки, Оболонь, Воскресенка, Харьковский, Осокорки и некоторые микрорайоны Подольского и Печерского районов.

Абонентам данных сетей предоставляется электронный почтовый ящик, а также возможность разместить на сервере собственную домашнюю страничку. Почасовой тарификации здесь не существует, взимается лишь месячная абонплата, которая покрывает определенный объем данных, выгруженных из Internet. Таким образом, компьютер, подключенный к телевизионной ка-

бельной сети, имеет круглосуточный доступ в Internet, и пользователю не нужно всякий раз проходить томительную процедуру установки связи с провайдером. Абоненты одного оператора могут обмениваться данными друг с другом, используя кабельную ТВ-сеть в качестве локальной. Такая возможность предусмотрена пока что не у всех провайдеров, но технически это вполне осуществимо.

У рассматриваемого вида подключения к Internet есть и отрицательные стороны. Во-первых, пользователю придется приобрести весьма дорогой кабельный модем стоимостью около $200, и кроме того – сетевой адаптер ($15–20), а также соединительные кабели, коннекторы и т. д. (на сумму около $2–5). Правда, существует и другой вариант: некоторые операторы предоставляют необходимое оборудование в аренду за умеренную месячную плату.

Другой недостаток более прозаичен: в данном районе может просто не оказаться провайдера подобных услуг. Более детальный расчет кабельного подключения к Internet в сравнении с другими видами доступа вы найдете в табл. 1.

ЦИФРОВАЯ АБОНЕНТСКАЯ ЛИНИЯ (DSL)

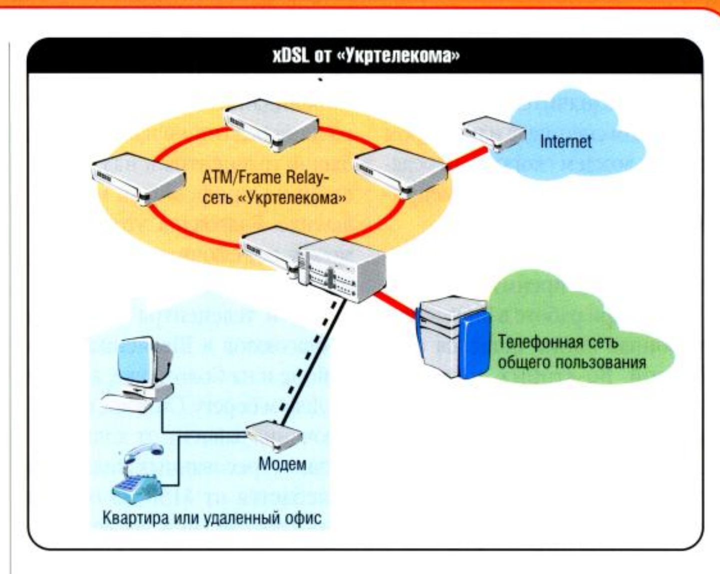
Решения на основе DSL широко распространены в Западной Европе и США. К сожалению, отечественный рынок разительно отличается от западного – мы даже не можем похвастаться стопроцентной телефонизацией, что уж говорить о проведении цифровых каналов. Однако для телефонных абонентов появилась прекрасная возможность высокоскоростного доступа в Internet с помощью DSL-модемов. Эта технология обеспечивает скорость до 115,2 Kbps, причем передача данных по телефонной линии не мешает параллельно вести телефонные переговоры, пользоваться факсом, автоответчиком и даже обычным модемом.

В отличие от dial-up, подобное подключение доступно пока что не всем владельцам телефонов. Проблема в том, что для создания DSL-каналов провайдер должен установить на АТС специальное оборудование. Заметим, что при этом АТС не обязательно должна быть цифровой.

В Украине такую услугу предоставляют Lucky Net и «Укртелеком». Тарифные планы у этих компаний отличаются достаточно сильно. Так, Lucky Net предоставляет круглосуточный доступ к Сети без ограничения трафика за $100 (57600 bps) или же $150 (115200 bps).

«Укртелеком» осуществляет помегабайтовую тарификацию. Минимальная абонплата составляет 43,2 грн в месяц при стоимости 5,6 грн за каждые 10 MB трафика. Подключение к «Укртелекому» обойдется в 348 грн, и кроме того, придется заплатить 1200 грн за DSL-модем. У Lucky Net стоимость подключения – всего 1 грн, а оборудование дается в аренду бесплатно. «Укртелеком» также дает DSL-модем в аренду, но за 60 грн в месяц.

xDSL от «Укртелекома»



В табл. 2 вы найдете номера АТС, абоненты которых уже сегодня могут пользоваться услугой xDSL от «Укртелекома». В табл. 3 указаны номера, по которым предоставляется DSL-доступ от компании Lucky Net.

ДОМАШНИЕ СЕТИ

Весьма интересным и перспективным способом подключения к Internet являются так называемые «домашние сети». Технология их построения довольно проста: жильцы одного дома подсоединяются к локальной сети посредством обычного сетевого адаптера, работающего на скорости 10/100 Mbps. Разводку кабелей по дому выполняет провайдер, он же подключает дом к своему маршрутизатору. Несколько таких домов соединяются между собой и выходят на общегородскую backbone (т. е. основную транспортную магистраль) и далее в Internet. Подключение к шлюзу провайдера осуществляется посредством выделенной линии (такое соединение называется непосредственным, или НС). Если НС к вашему дому подвести затруднительно, то применяется RadioEthernet. Но в этом случае крыша или верхние этажи вашего дома должны быть в зоне прямой видимости передатчика провайдера. Подключение посредством RadioEthernet организуется достаточно быстро и обеспечивает весьма высокие скорости передачи данных (до 1 Mbps). Хотя следует отметить, что последняя величина при беспроводном доступе зависит от погодных условий. И если во

ТАБЛИЦА 1. ИНФОРМАЦИЯ О ПРОВАЙДЕРАХ И ЦЕНАХ НА УСЛУГИ

Способ подключения	Подключение по кабельной ТВ-сети		xDSL		Домашние сети			Dial-up
Оператор	Volia Broadband	«Укртелебуд»	Lucky Net	«Укртелеком»	Wnet	NLine	IP Net	○
Web-сайт	cable.volia.com	www.ukrtelebud.com.ua	www.lucky.net	www.ukrtel.net	wn.net.ua	www.nline.net.ua	www.ip.net.ua	○
Телефон	(044) 568-1888	(044) 220-8656	(044) 238-8823	(044) 246-5996	(044) 235-9246	(044) 247-0965	(044) 237-2670	○
Стоимость оборудования	999 грн (кабельный модем) + 96 грн (сетевая плата)	$250 (кабельный модем) + $20 (сетевая плата)	Дается в аренду бесплатно	1200 грн	$20 (сетевая плата)	$20 (сетевая плата)	$20 (сетевая плата)	Модем от $10 до $80
Стоимость подключения	160 грн	30 грн + $20	1 грн	348 грн	От $35 до $150 (в зависимости от количества подключаемых)	540 грн (270 грн по акции)	299 грн	Обычно бесплатно
Абонплата	255 грн (за 1 GB трафика при скорости 64 Kbps)	$90 (за 1 GB трафика при скорости 64 Kbps)	$100 (неогр. трафик при скорости 57,6 Kbps)	43,2 грн (минимальная абонплата при скорости 115,2 Kbps)	$30 (без ограничения трафика)	270 грн (за 500 MB зарубежного трафика)	59 грн	В среднем $25 (неограниченный доступ) + плата за телефонную линию
Плата за каждые доп. 10 MB, грн	3,19	5,4	Нет	5,6	Нет	5,40 (зарубежный трафик)	4,90 (зарубежный трафик)	Нет

время сильного дождя или грозы скорость доступа будет снижаться незначительно, то при обильном снегопаде или мокром снеге с дождем скорость передачи может снизиться до неприемлемого уровня.

Проект «Домашние сети» имеет несколько преимуществ. Во-первых, при работе в Internet телефонная линия остается свободной. Во-вторых, скорость передачи данных гораздо выше в сравнении с dial-up-подключением. И, в-третьих, локальную сеть, проложенную в жилом доме, можно использовать для проведения игровых баталий с соседями, обмена файлами, организации видеоконференций, и все это – на скорости до 100 Mbps и абсолютно бесплатно.

Если провайдер обладает достаточно мощной backbone, тогда сразиться в любимую игру удастся не только с приятелем, живущим в квартире напротив, но и с игроком из соседнего района или даже с другого конца города.

Интересно, что домашние сети довольно популярны в странах СНГ и фактически отсутствуют на Западе. Причин здесь несколько – это и низкое качество отечественных телефонных линий, а следовательно, незначительное распространение DSL-технологий, и монополия государственного оператора связи. Поэтому локальные сети охватывают с каждым годом все новые и новые районы Киева и других городов Украины.

Прокладку домашних сетей в Киеве проводят несколько компаний. Фирма Wnet «раскинула» свои сети на Оболони и в районе Майдана Незалежности. Ее радиопередатчики находятся на башне телецентра и над зданием Дома профсоюзов на Крещатике. Благодаря этому Wnet может подключить любой дом, находящийся в зоне прямой видимости телецентра или Дома профсоюзов в Шевченковском районе и на Соломенке, а также на Левом берегу. Стоимость подключения зависит от количества заинтересованных жильцов и колеблется от $150 на одного пользователя (при числе желающих подключиться – 5 человек) до $35 (при количестве свыше 20). Естественно, в пользовательских компьютерах должна быть установлена сетевая плата. Абонплата составляет $30 в месяц, на всю локальную домашнюю сеть предоставляется Internet-канал с пропускной способностью 128 Kbps. Соответственно, средняя скорость доступа в значительной степени будет зависеть от количества пользователей, занимающих канал в данный момент.

Компания NLine организует домашние сети на киевских массивах Осокорки, Позняки, Харьковский. Для 5 пользователей стоимость подключения составляет по 270 грн, месячная абонентская плата варьируется в зависимости от типа тарифного пакета. Например, цена предоплаченного трафика 500 MB составляет 270 грн в месяц плюс 5 грн за каждые дополнительные 10 MB.

Компания IP Net пока что производит подключение домов только в одном микрорайоне Минского района. Но сетевая инфраструктура данного предприятия спроектирована с хорошим запасом на будущее: IP Net имеет собственную оптоволоконную транспортную магистраль, работающую на скорости 100 Mbps. Подключение абонента выполняется по технологии Fast Ethernet с использованием протокола TCP/IP. В результате пользователи IP Net получают доступ к сети компании на скорости 100 Mbps.

В стандартный пакет IP Net входит предоставление фиксированного IP-адреса из единого мирового адресного пространства, что позволит опытным пользователям настроить и разместить собственный Web-сайт и e-mail-сервер прямо у себя дома.

Подключение одного компьютера к сети IP Net стоит 299 грн. Наиболее популярный пакет «Украина+» обойдется в 59 грн ежемесячно плюс 4,9 грн за каждые 10 MB неукраинского Internet-трафика. Неограниченный доступ к украинским ресурсам предоставляется бесплатно.

Не отстают от Киева и другие города Украины. Так, одесская компания «Тенет» (*isp.te.net.ua*) внедряет свой собственный проект домашних сетей под торговой маркой dom@net. Уже охвачены несколько микрорайонов Одессы, и, надо сказать, данная услуга пользуется там немалой популярностью. Клиенты «Тенет», помимо скоростного доступа к Всемирной Сети, имеют возможность обмениваться файлами посредством высокоскоростной магистрали backbone своего оператора и участвовать в сетевых играх.

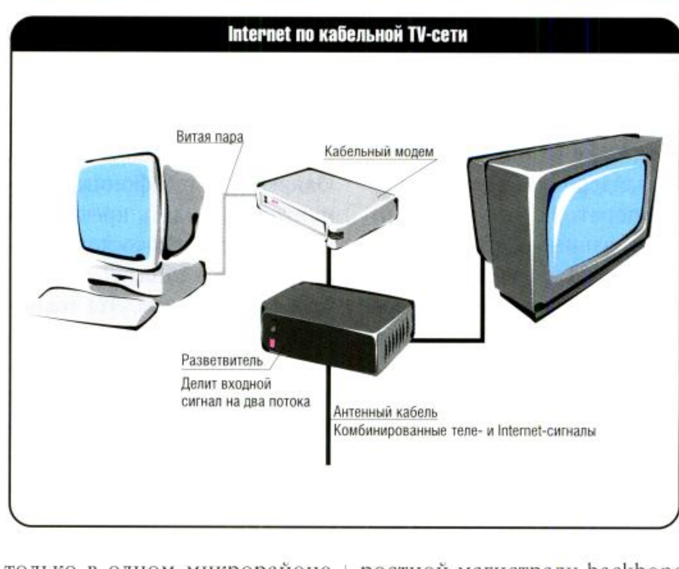


ТАБЛИЦА 2. НОМЕРА ТЕЛЕФОНОВ И АТС, ДЛЯ КОТОРЫХ ДОСТУПНА УСЛУГА XDSL ОТ «УКРТЕЛЕКОМА»

Город	АТС	Контактные телефоны
Киев	220, 224, 225, 227, 234, 235, 246-4, 246-5, 246-6, 246-7, 248-7	(044) 230-6751
Харьков	33, 43, 64, 66, 69	(0572) 15-6096
Донецк	57, 58, 63, 92, 93, 95, 97, 334, 335, 337, 342	(062) 337-1566
Мариуполь	33,34,52	(0629) 31-0999
Константиновка	2	(06272) 2-2053
Харцизск	4	(06257) 4-2318
Горловка	4, 12	(0624) 12-2445
Запорожье	32	(0612) 32-2474
Житомир	22	(0412) 20-4016
Чернигов	3, 4, 5, 7, 125, 95, 170, 173, 174, 175, 177, 179, 10	(0462) 174-404
Винница	43, 46	(0432) 35-1507
Одесса	26	(048) 731-5535
Дрогобыч	Все АТС «Укртелекома»	(03244) 3-3232
Черновцы	2, 51, 54, 55, 58	(0372) 55-1808

СТОИТ НАБРАТЬСЯ ТЕРПЕНИЯ

При всей привлекательности вышеописанных проектов применить подобные современные технологии на практике могут далеко не все. Рыночные условия в Украине пока что не позволяют большинству домашних пользователей получить высокоскоростной доступ во Всемирную Сеть. Однако телекоммуникации развиваются стремительными темпами, и то, что сегодня по техническим или экономическим причинам еще недоступно, уже завтра придет и в ваш дом.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ DSL

Термином DSL (Digital Subscriber Line – цифровая абонентская линия) называется технология высокоскоростной передачи данных по физической линии. Данное решение определяет набор протоколов физического и канального уровней трансляции дискретных сигналов по медным проводам. Для организации подобной цифровой линии связи применяется специальное оборудование, которое необходимо установить как у провайдера, так и у конечного пользователя.

В настоящее время существует несколько видов DSL-технологий: HDSL (High bit rate DSL), SDSL (Single DSL), ADSL (Asymmetric DSL) и некоторые другие. Все семейство подобных технологий кратко называют общим

термином xDSL, где вместо символа «x» может подставляться любая из букв, определяющая подтип стандарта DSL.

Решения доступа в Internet на основе DSL намного дешевле организации традиционных цифровых каналов E1/T1, созданных еще в 60-х годах и широко применявшихся несколько лет назад. Ведь DSL обеспечивают не меньшую, а подчас и большую скорость передачи данных (ADSL – до 7 Mbps, SDSL – до 2 Mbps). При этом технологии xDSL имеют то немалое преимущество, что для их внедрения вполне пригодны существующие телефонные сети.

Однако для обеспечения максимальных скоростей передачи требуются качественные линии. Средний же возраст украинских телефонных сетей составляет 30 лет, что препятствует достижению верхнего предела скорости обмена данными. Дефекты в изоляции, вода в кабеле, «распаривание» (когда различные жилы в кабеле перепутаны между собой) ограничивают скорость действующих линий до 64–784 Kbps и достаточно редко достигают 2 Mbps.

Тем не менее именно DSL-технологии являются наиболее перспективными на нашем рынке. А растущие требования пользователей к скорости доступа к Сети на фоне неуклонного снижения цен на DSL-оборудование будут только способствовать этому.

Кабельные ТВ-сети

Системы кабельного телевидения первоначально разрабатывались с целью более эффективной доставки широковещательного телевизионного сигнала в дома абонентов. При этом оставалась незадействованной часть частотного диапазона, которую решили использовать для передачи Internet-данных. Для передачи запросов от пользователя к провайдеру выделяется канал 5 MHz в диапазоне 5–42 MHz, а для отправки информации применялся канал 6,5 MHz в диапазоне 50–750 MHz.

Благодаря тому что система является полностью двунаправленной (т. е. оба канала – и приема, и передачи – используют один и тот же кабель), задействовать телефонную линию нет необходимости. Поскольку трансляция телевизионного сигнала и передача данных осуществляются в разных частотных диапазонах, работа компьютера не мешает просматривать телепрограммы.

В общих чертах схема подключения компьютера к кабельной телесети выглядит так: внешний кабель в доме абонента подводится к разветвителю, который разделяет телевизионный сигнал и поток данных и направляет каждый из них к соответствующему устройству. Кабельный модем подсоединяется к разветвителю посредством коаксиального кабеля через F-коннектор. Компьютер пользователя подключается к кабельному модему с помощью витой пары UTP 5 и модульного разъема RJ-45, при этом в ПК должен быть установлен сетевой адаптер.

Кабельные модемы производятся практически всеми крупнейшими компаниями на рынке информационных технологий, среди них 3Com, Cisco, Motorola, Nortel Networks.

Скорость передачи данных в кабельных сетях может достигать 10 Mbps. Однако кабельные сети являются разделяемой средой передачи, и поэтому все активные в данный момент абоненты одного кабельного сегмента делят пропускные способности как входного, так и выходного потоков. Поэтому при увеличении количества подключений эффективность доступа снижается. ■

ТАБЛИЦА 3. НОМЕРА ТЕЛЕФОНОВ В КИЕВЕ, ДЛЯ КОТОРЫХ ДОСТУПНА УСЛУГА LUCKY LINE

224, 225, 228, 229 –	все номера
234, 235 –	все номера
246-3700...	**246**-5999
254-2000...	**254**-4999
290, 295 –	все номера
294-4000...	**294**-4499
294-6000...	**294**-9999
296-1000...	**296**-6999
462-0000...	**462**-0999
464-0000...	**464**-1499
573-8000...	**573**-9999

«Тайны» видеокомпьютера

Сергей Галушка

При создании домашней студии нелинейного видеомонтажа может возникнуть немало вопросов. Этот материал наверняка поможет разрешить многие из них.



Какие основные требования выдвигаются к ПК, на базе которого строится домашняя видеостудия?

Все зависит от преследуемых вами задач. Если вы планируете заниматься видео на любительском уровне и от случая к случаю, то для таких целей подойдет практически любой современный ПК. Увеличивая мощность процессора, добавляя память, оснащая компьютер более быстрыми и емкими дисками, вы просто сможете сократить время просчета клипов, захватывать видео с улучшенными характеристиками (т. е. с меньшими коэффициентами сжатия и без потерь кадров), монтировать более продолжительные фильмы.

Очень важно, чтобы в свойствах жесткого диска (*Панель управления –> Система –> Устройства –> Дисковые накопители –> <Соответствующий диск> –>Свойства*) на вкладке *Настройка* была отмечена опция *DMA*, отвечающая за использование каналов прямого доступа к памяти. В противном случае захват видео (в особенности цифрового) будет происходить рывками.



Насколько целесообразно в домашней видеостудии иметь пишущий привод CD-R/RW или DVD-R?

Любое оцифрованное с аналоговых источников видео, тем более готовые продукты (фильмы, клипы и т. д.), не имеет смысла обратно переписывать на пленку. То же самое касается и изначально цифрового видео, т. е. снятого с помощью бытовых камкордеров. Непозволительная роскошь, например, хранить такой материал на довольно дорогих пленках MiniDV (около $8 за 60 мин). Можно также разориться, если использовать для видеоархива качественные носители Digital8 (около $5 за 60 мин). Кроме того, существует довольно большой риск потери данных со временем, ведь пленка есть пленка: при воспроизведении она изнашивается в лентопротяжных механизмах магнитофонов/камер, при длительном хранении – пересыхает, крошится, ломается. Другими словами, необходимость приобретения пишущего лазерного привода очевидна.

Ныне доступно множество технологий, позволяющих создавать видеодиски, которые допускают проигрывание в ряде бытовых устройств. Владельцу привода CD-R/RW следует обратить внимание на возможность записи Video CD и Super VCD (см. «Создаем видеодиск», «Домашний ПК», № 7, 2001, itc.ua/6872). Кроме того, будет полезно разобраться с кодированием видео в DivX/MPEG-4 (см. «Гордиев узел», «Домашний ПК», № 3, 2002, itc.ua/9202) – это позволяет не только сохранить великолепное качество материала, но при этом и существенно сэкономить место на жестком диске (а следовательно, и количество бланков CD-R/RW). Не забывайте также, что уже стали появляться бытовые устройства, проигрывающие файлы DivX/MPEG-4.

Наличие DVD-R коренным образом решает задачу хранения цифрового видео в хорошем качестве (формат MPEG-2 с потоком данных свыше 4 Mbps). Тем более, что многие платы захвата видео комплектуются специальными программами, позволяющими самостоятельно создавать и даже авторизовать DVD-диски (Pinnacle Express, Minerva Impression и др.).



Что нужно для того, чтобы, проигрывая видеодиски (видеофайлы) на компьютере, удобно просматривать их на экране телевизора?

Для этих целей следует иметь видеокарту с качественным TV-выходом и установить программу TVTool (*www.tvtool.de*), позволяющую более гибко управлять аналоговым видеосигналом, поступающим на телевизор (растягивать изображения на полный экран, варьировать яркость, контраст, цветовую насыщенность и т. д.).

Кроме того, если ваш TV-приемник расположен довольно далеко от компьютера (например, в другой комнате), вам наверняка потребуется заказать в соответствующей фирме профессиональные видео- и аудиошнуры, способные «дотянуться» до телевизора, но при этом не потерять и не «засорить» сигнал. В отличие от обычных бытовых (протяженность которых, как правило, составляет 1,5–2 м) профессиональные шнуры производятся из бескислородной меди, имеют двойной экран, а также комплектуются высококачественными, нередко позолоченными разъемами. Все это обеспечивает передачу видеоаудиосигнала практически без потерь и промежуточного усиления на расстояния до нескольких десятков метров. Стоимость 1 м такого видеошнура колеблется в пределах от $1,5 до $4.



Какое дополнительное оборудование нужно приобрести, чтобы монтировать на компьютере фильмы, отснятые цифровой камерой?

В первую очередь выясните, содержит ли ваш ПК порт FireWire (IEEE 1394). Некоторые материнские платы изначально оборудуются данным интерфейсом (например, ASUS P3B-1394). Кроме того, разъем FireWire может присутствовать и на звуковых картах, таких, как Audigy.

Если ничего подобного обнаружить не удалось, то вам придется как минимум обзавестись дополнительным адаптером FireWire, например MotoDV, EditDV, MovieDV. Хотя я все-таки рекомендовал бы обратить внимание на продукцию Pinnacle – Studio DV, Express DV, Studio DV Plus (последняя содержит аналоговый видеовыход). Стоят такие изделия несколько дороже, но, по сути, это не отдельные «голые» адаптеры, а комплексные решения, обеспеченные хорошей поддержкой производителя и надлежащим софтом (см. «Домашние вершины Pinnacle», «Домашний ПК», № 12, 2001, Itc.ua/8396)

Кстати сказать, если ваша цифровая видеокамера имеет совмещенный A/V-вход, то такая видеостудия позволит оцифровывать аналоговые фильмы без приобретения дополнительных плат захвата. Подключив видеомагнитофон к A/V-входу камкордера, а последний соединив с компьютером по интерфейсу IEEE 1394, вы имеете возможность в реальном режиме времени захватывать аналоговое видео в ПК, т. е. без предварительной записи на пленку цифровой камеры.



Можно ли вообще обойтись без платы захвата видео, имея TV-вход в 3D-акселераторе?

Действительно, если 3D-акселератор, установленный в вашей

системе, оснащен видеовходом, то на первых порах можно обойтись без дополнительного оборудования (см. «Захват видео подручными средствами», «Домашний ПК», № 5, 2001, itc.ua/6188). Также можно ничего не докупать и в том случае, если у вас имеется TV-тюнер с видеовходом.

У этого подхода существуют несколько отрицательных сторон. Во-первых, многие устройства (за исключением, пожалуй, некоторых моделей «комбайнов» типа all-in-one) не поддерживают аппаратной компрессии данных, другими словами, скорость и качество захвата видео в таком случае полностью будет зависеть от производительности компьютера. Во-вторых, далеко не во всех подобных изделиях существует вход S-Video, поэтому, имея камеру стандарта S-VHS или Hi8, но при этом захватывая видео через композитный вход, вы непременно проигрываете в качестве. Таким образом, если вы всерьез решили заняться компьютерным видеомонтажом, то на специальную плату захвата раскошелиться все же придется.



Имею аналоговую камеру стандарта VHS и современный компьютер без TV-входа. Что мне дешевле всего приобрести для оцифровки видео?

Скорее всего, Pinnacle Studio OnLine (ориентировочная цена – $60): она подключается к компьютеру через интерфейс USB, позволяет захватывать видео с размером кадра 320 × 240 (качество VHS) и скоростью до 25 кадров в секунду, а также стереозвук. Видеовыходов не содержит, чаще всего применяется для опубликования фильмов в Internet и создания VCD.



В ближайшее время не планирую приобретать камкордер, вполне удовлетворен качеством своей аналоговой камеры стандарта Hi8. Какой выбор платы захвата можно считать наиболее рациональным в данном случае?

Однозначно, Pinnacle Studio DC10 Plus v.7 (ориентировочная цена – $180): простота инсталляции, аппаратное сжатие Motion JPEG, великолепный софт с понятным и дружественным интерфейсом.



Моя VHS-«старушка» уже порядочно надоела – отдам жене, пусть играется. Сам же решил срочно обзавестись цифровой видеокамерой. Где тот разумный минимум для создания видеостудии на базе ПК?

Система Pinnacle Studio Deluxe (ориентировочная цена – $315) позволяет захватывать как аналоговый, так и цифровой видеосигналы, обеспечивая при этом аппаратное сжатие DV. Более подробный материал о ней читайте на страницах этого номера.



Деньги – не вопрос! Интересуют скорость монтажа, расширенные функциональные возможности. Что выбрать?

Если вы действительно решили всерьез заняться видео и не стеснены в средствах, то не грех подумать о приобретении системы, позволяющей проводить просчет ряда видеоэффектов и переходов между сценами в режиме Real Time (RT), что сэкономит уйму времени и сил при монтаже фильмов.

Здесь есть из чего выбрать: Canopus DV-Raptor RT ($520), Pinnacle DV500 Plus ($720), Matrox RT-2500 ($1050), Pinnacle PRO One ($1100), Canopus DV Storm SE ($1050). Минимальные требования к компьютерам у названных устройств следующие: процессор – не ниже Pentium III 700 MHz, ОЗУ – не менее 256 MB. Эти решения заслуживают отдельного разговора, тем не менее – буквально несколько слов о каждом из них.

Возможности Canopus DV-Raptor RT довольно-таки слабенькие: два десятка простеньких фильтров, три эффекта и 15 переходов, выполняющихся в режиме реального времени. Огорчает отсутствие аналоговых видеовходов.

До выхода «старшей сестры» Pinnacle PRO One о системе DV500 Plus говорили много. При установке она может быть довольно капризной, хотя все проблемы в принципе решаемы. Без предварительного пересчета с помощью данной платы можно монтировать два слоя видео или графики (титров), накладывая при этом видеоэффекты и переходы (в поставляемую библиотеку входит около трехсот 2D-эффектов). Для получения 3D-эффектов используется специальный модуль, встраиваемый в видеоредактор Adobe Premiere, который задействует возможности современных графических 3D-акселераторов, что позволяет существенно ускорить просчет видео, и поэтому в данном случае нередко говорят о «почти реальном» времени.

Плата Matrox RT-2500 – это камень преткновения Pinnacle, не дающий ей спокойной жизни. История конкуренции RT-2500 с DV500 Plus уже стала легендой и местами напоминает мексиканский сериал, где главные герои то плачут, то ругаются, то в чем-то обвиняют друг друга. Страсти немного поутихли лишь с выходом PRO One. Но как бы там ни было, Matrox RT-2500 была и остается очень хорошим выбором в этом классе устройств. Огромное количество двумерных 2D- и 3D-переходов (правда, слегка однообразных и быстро надоедающих), очень интересные видеофильтры, например имитирующие взгляд на сцену сквозь различным образом структурированное стекло и др. И главное, все это действительно работает в режиме реального времени!

В Pinnacle PRO One заложены колоссальные возможности, ее тесное взаимодействие с HollywoodFX RT дает все основания считать эту систему лидером в данном классе устройств. Однако, я бы сказал, продукт пока еще не достиг своей зрелости, драйверы его постоянно совершенствуются.

Ну и наконец, Canopus DV Storm SE снискала себе славу наиболее устойчивой системы. Правда, количество прорабатываемых ею эффектов в реальном времени находится в прямой зависимости от общей производительности компьютерной системы, что профессионалы считают не совсем корректным. ■



Цифровое «видеолето»:

обзор 8 камкордеров с элементами тестирования

Сергей Галушка

Впереди еще целое лето – время отпусков, романтических встреч и незабываемых впечатлений. Грех все это не заснять на видео, и непременно цифровое и очень качественное, чтобы потом холодными серыми буднями иметь возможность погрузиться в теплые воспоминания.

С момента нашего последнего обзора цифровых видеокамер («Домашний ПК», № 5, 2001) прошло чуть больше года. Что же изменилось за этот период? Чем сегодня нас могут порадовать именитые производители? Где можно купить желаемое устройство? Чтобы ответить на все эти вопросы, мы решили собрать как совершенно новые аппараты, так и наиболее ходовые современные модели.

Честно говоря, не завидую я несведущему человеку, собравшемуся ныне обзавестись цифровой видеокамерой. Разобраться во всем многообразии завозимых сегодня в Украину устройств без посторонней помощи необыкновенно трудно. Многие магазины, торгующие бытовой электроникой, напоминают, скорее, музеи цифровой видеотехники: на одной полке могут спокойно уживаться друг с другом давным-давно снятая с производства видеокамера JVC формата MiniDV

(кстати, даже не оснащенная портом IEEE 1394) и суперновый аппарат Panasonic NV-MX300, оборудованный тремя ПЗС-матрицами и объективом Leica. Причем в большинстве случаев о продуманной ценовой политике речь вообще не идет, иногда устаревшие неудачные модели камкордеров, которые на Западе (судя по информации, почерпнутой из Internet) предлагаются сегодня вообще по «смешным» ценам, могут стоить на уровне новых высокофункциональных моделей. Все это свидетельствует лишь о том, что данный рынок у нас пребывает в зачаточном состоянии, представительства ряда компаний-производителей не отслеживают должным образом судьбу подопечных товаров, не обеспечивают им необходимой рекламной поддержки.

Я понимаю, что для многих отечественных пользователей цифровая видеотехника еще не по карману. Но уже сегодня человек мечтает, приглядывается, примеривается, изучает тенденции и предложения, а когда придет момент – направится за покупкой. И не воспитывать своего покупателя, не вскармливать его хоть по чуть-чуть с ложечки нужной информацией, не давать ему возможности всеми доступными способами «постичь» проповедуемую идеологию брэнда – на мой взгляд, непростительная ошибка.

Впрочем, оставим сей маркетинговый анализ для IT-менеджеров и перейдем непосредственно к теме нашего разговора. Думаю, не имеет смысла пересказывать тактику выбора цифровой видеокамеры, довольно подробно изложенную в статье за прошлый год (*itc.ua/6191*). С той поры мало что изменилось, разве только камкордеры все больше стали «срастаться» с цифровыми аппаратами, обзаводясь дополнительными слотами для карт памяти и портами USB. Так что перейдем сразу к моделям, которых в нашем обзоре подобралась «могучая кучка».

СУБЪЕКТИВНЫЕ ЗАМЕТКИ НА ОБЪЕКТИВНОЙ ОСНОВЕ

От аппаратов Sony мы традиционно ожидали хороших результатов и не ошиблись – все три камеры продемонстрировали отличное качество видео: изображение практически не шумит, высокая четкость и широкий диапазон цветов. Однако несмотря на то что съемка видеокамерами Sony при дневном освещении происходила примерно в одно и то же время, результаты заметно разнятся. TRV230E и TRV830E выдают «нагора» видео примерно в одинаковом цветовом исполнении, правда, первая немного грешит излишней теплотой тонов. Зато TRV15E – настоящая «реалистка»: холодное утро – холодный цвет, без всяких улыбок и прикрас. При искусственном освещении все три модели просто блистали, точно определяя баланс белого, экспозицию и до мельчайших подробностей передавая все детали объектов и их полутона. Впрочем, TRV15E и тут смогла отличиться благодаря холодному расчету, за что и заслужила нашу признательность, высокие оценки и знак «Лучшее качество» (даже несмотря на едва ощутимый избыток желтого цвета).

При съемках на улице Canon MVX1i тоже вел себя очень прилично, во всех испытаниях демонстрируя завидный «интеллект» автоматики. Однако сравнивать результаты его работы при дневном освещении с видеорядом от лидера – Sony DCR-TRV15E – было бы некорректно из-за различных погодных условий. Но зато в помещении MVX1i вовсе не старался быть джентльменом и постоянно пытался потеснить «тетю Соню». В итоге общую цветовую гамму картинки он передал практически безукоризненно, но при этом умудрился напрочь потерять полутона на ракушках (см. фото). Кроме того, в испытаниях при искусственном свете проскользнула его нелюбовь к зеленому: обратите внимание на салатовую гроздь винограда – у MVX1i она заметно пожелтела.

Canon MV530i был «паинькой» и во всем старался подражать своему старшему брату. В целом этот аппарат показал довольно высокие результаты, но все же заметно поотстал от лидеров.

С Hitachi DZ-MV100E случился казус: отснятое ею цифровое видео никоим образом невозможно было загрузить в компьютер для оценки качества. В конечном итоге пришлось передавать его через аналоговый выход и обратно оцифровывать с помощью платы захвата. Результаты оказались не ахти: море желтого цвета на всех кадрах и явная ошибка при определении баланса белого под светом ламп. Порадовала лишь четкость изображения, да и то в ясную солнечную погоду.

Как ни странно, но качество видео суперкомпактного Samsung VP-D590i особого впечатления на нас не произвело – типичный середнячок, у которого изредка наблюдаются проблемы даже с правильным определением экспозиции. Зато ничем не примечательный, на первый взгляд, его родственник Samsung VP-D75i «на улице» выглядел очень пристойно, мало в чем по качеству записи уступая лидерам, но зато при искусственном освещении он также умудрился основательно «завалить» баланс белого.



Носители данных, которые используют цифровые видеокамеры, представленные в обзоре

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Чтобы оценить качество видеосъемки при дневном освещении у наших подопечных, мы задавали в них полностью автоматические режимы для баланса белого, фокусировки, экспозиции и снимали в трех разных точках в центре Киева. Объекты удачно отличались друг от друга по цвету, так что было где блеснуть «интеллектом» автоматике камкордеров.

К сожалению, камеры в нашу редакцию поступали не одновременно, поэтому съемку приходилось вести в разные дни. И хотя мы старались уложиться в промежуток времени между десятью и одиннадцатью часами до полудня, погода нас постоянством не баловала – то солнце, то облачность, то дождь. Посему мы не предлагаем вам тестовые снимки скрупулезно сравнивать друг с другом, а лишь хотим, чтобы вы получили общее впечатление о «видеокачественной» составляющей того или иного аппарата.

Зато съемки при искусственном освещении нам удалось провести за один присест, и как раз тут были выявлены некоторые недочеты техники.

В заключение наших испытаний мы оценивали шумы самой ПЗС-матрицы, для чего закрывали объектив камеры специальной крышкой и для пущей надежности помещали устройство в темную комнату, где в течение нескольких десятков секунд проводили автоматическую съемку.

После всех этих тестов мы захватывали в компьютер соответствующие видеоряды, в трех произвольных точках каждого из них «нарезали» кадры, проводили деинтерлейсинг и с помощью графического редактора Adobe Photoshop оценивали глубину основных цветов (а для теста на шум матрицы – насыщенность черного). Полученные значения мы усредняли и выставляли оценки, приведенные в таблице, стараясь учесть в них поправки, которые внесла погода.

CANON MVX1i

★★★★☆

+ Великолепный дизайн и эргономичность, отличное качество, встроенная выдвигающаяся вспышка, ручное управление фокусом и затвором, платформа для крепления аксессуаров, значительное варьирование времени записи на одну кассету, подвижной видоискатель, ремень с оригинальным шарнирным креплением

– Нет порта USB, высокая цена

! Стильный и модный чудо-аппарат на все случаи жизни

Аппараты Canon с вертикальной компоновкой всегда выглядят стильно и привносят новизну в устоявшиеся каноны. Устройство MVX1i не стало исключением в этом отношении. Так, в нем впервые для моделей данного класса был применен подвижной глазной видоискатель с коррекцией диоптрий. Впечатляет также оригинальное шарнирное крепление наладонного ремня, обеспечивающего дополнительную стабильность и комфорт при съемке.

Буква «i» в названии камкордера свидетельствует о том, что эта модель снабжена как цифровым, так и аналоговым видеовходом/выходом (MVX1 содержит только соответствующие видеовыходы). В результате пользователь имеет возможность не только переписывать в камеру отредактированные видеоматериалы или графику с компьютера, но и оцифровывать аналоговые записи.

Благодаря 1,33-мегапиксельной матрице камкордер в фоторежиме позволяет получать изображения максимального размера 1280 × 960. Кнопка *Photo*, равно как и рычажок управления трансфокатором, располагается очень удобно.

В устройствах MVX1i/MVX1 применена 6-лепестковая ирисовая диафрагма, заимствованная у полупрофессиональной камеры Canon XM1. Высокоэффективный оптический стабилизатор изображения обеспечивает отличное качество не только стоп-кадров, но и видеоряда, компенсируя дрожание руки и прочие вибрации при любых фокусных расстояниях. Бленда, входящая в комплект, защищает объектив от попадания ненужного света, а также придает камере оригинальный футуристический вид.

Аппарат оснащен встроенной автоматически выдвигающейся вспышкой с режимом компенсации эффекта «красных глаз» и имеет разъем для карт памяти типа MMC/SD. В комплект входит носитель MMC емкостью 8 MB с предварительно записанными на него изображениями, защищенными от удаления. Эти цифровые картинки можно использовать в качестве своеобразных виньеток, микшируя их с видеорядом в режимах *Chroma key* и *Luminance key*. Чтобы при записи фотографии на карту памяти избежать размытия изображения, связанного с разницей во времени регистрации отдельных полей при чересстрочном сканировании, и получить более резкий и четкий снимок, используется функция *Progressive Photo*.

Режимы *SP (Standard Play)* и *LP (Long Play)*, позволяющие варьировать время записи на одну кассету, присутствуют практически во всех камерах, и этим уже никого не удивишь. Однако MVX1i, помимо упомянутых функций, обеспечивает двукратное уплотнение данных ESP и трехкратное – ELP. Таким образом, в режиме ELP 80-минутная кассета сможет вместить до четырех часов видеозаписи, то есть втрое больше чем обычно. Но экспериментировать с процедурами ESP/ELP следует лишь в особо критичных случаях, да и то лишь при условии, что в вашем распоряжении имеется высококачественная лента и вы ощущаете острую нехватку места.



На верхней панели MVX1i располагается «башмак» AAS (Advanced Accessory Shoe), позволяющий использовать дополнительные аксессуары, приобретаемые отдельно (например, направленный микрофон DM-50, а также видеопрожектор VL-3). Здесь же установлен встроенный стереомикрофон, причем отверстия для поступления звука имеются как на верхней панели, так и по бокам, что обеспечивает ему дополнительную чувствительность.

Камера допускает ручную регулировку фокуса и скорости работы затвора, имеет функцию AV Insert для вставки отдельных сцен в отснятый материал. Аппарат не содержит порта USB и не комплектуется ПО, но при этом великолепно работает с любыми интерфейсными платами типа IEEE 1394. ■

CANON MVX1i

Редкое сочетание элегантности, функциональности и качества

CANON MV530i

★★★★☆

+ Оригинальный дизайн, эргономичность, ручное управление фокусом и затвором, режим «зеленая зона», платформа для крепления аксессуаров, аналоговый и цифровой вход/выход

– Если бы хоть немного снизить стоимость аппарата, ему бы «цены не было»

! «Рабочая лошадка»

Данная модель – средняя дочь в семействе MV500i/MV530i/MV550i, недавно представленном в Украине. От младшей сестры она отличается наличием слота для карты памяти MMC (MV500i такого разъема не имеет), а также присутствием аналогового и цифрового видеовхода/выхода (у MV500i есть только цифровой). Старшая родственница в этом семействе обладает еще и увеличенными коэффициентами оптической и цифровой трансфокации (соответственно 22X и 440X), а также рядом других не столь существенных характеристик (в MV550i, например, поддерживается режим увеличения времени записи ELP). В целом, MV530i – отличный выбор для начинающего видеолюбителя. Аппарат имеет великолепный дизайн, оснащен множеством функций и необычайно прост в управлении.

Эргономика устройства выше всяческих похвал. Декоративные элементы корпуса, прикрывающие различные разъемы и интерфейсные гнезда, надежно закреплены, легко открываются и идеально сочетаются с цветом аппарата. Управление воспроизведением ведется с помощью крупных кнопок, расположенных в верхней части левой панели. Переключение в режим ручной фокусировки происходит по нажатию одной-единственной кнопки, а не путем долгих блужданий по лабиринтам системного меню. Также легко в любой момент съемки внести поправку в экспозицию.

Особый интерес у опытных видеолюбителей вызовет возможность вручную задавать скорость затвора – всего доступно восемь значений в диапазоне от 1/50 до 1/8000. Устройство допускает микширование статичных картинок, сохраненных на карте памяти, с подвижными изображениями на ленте. Новичкам, несомненно, придется по душе полностью автоматический режим съемки типа «зеленая зона», в котором практически невозможно случайно изменить параметры, установленные автоматикой.

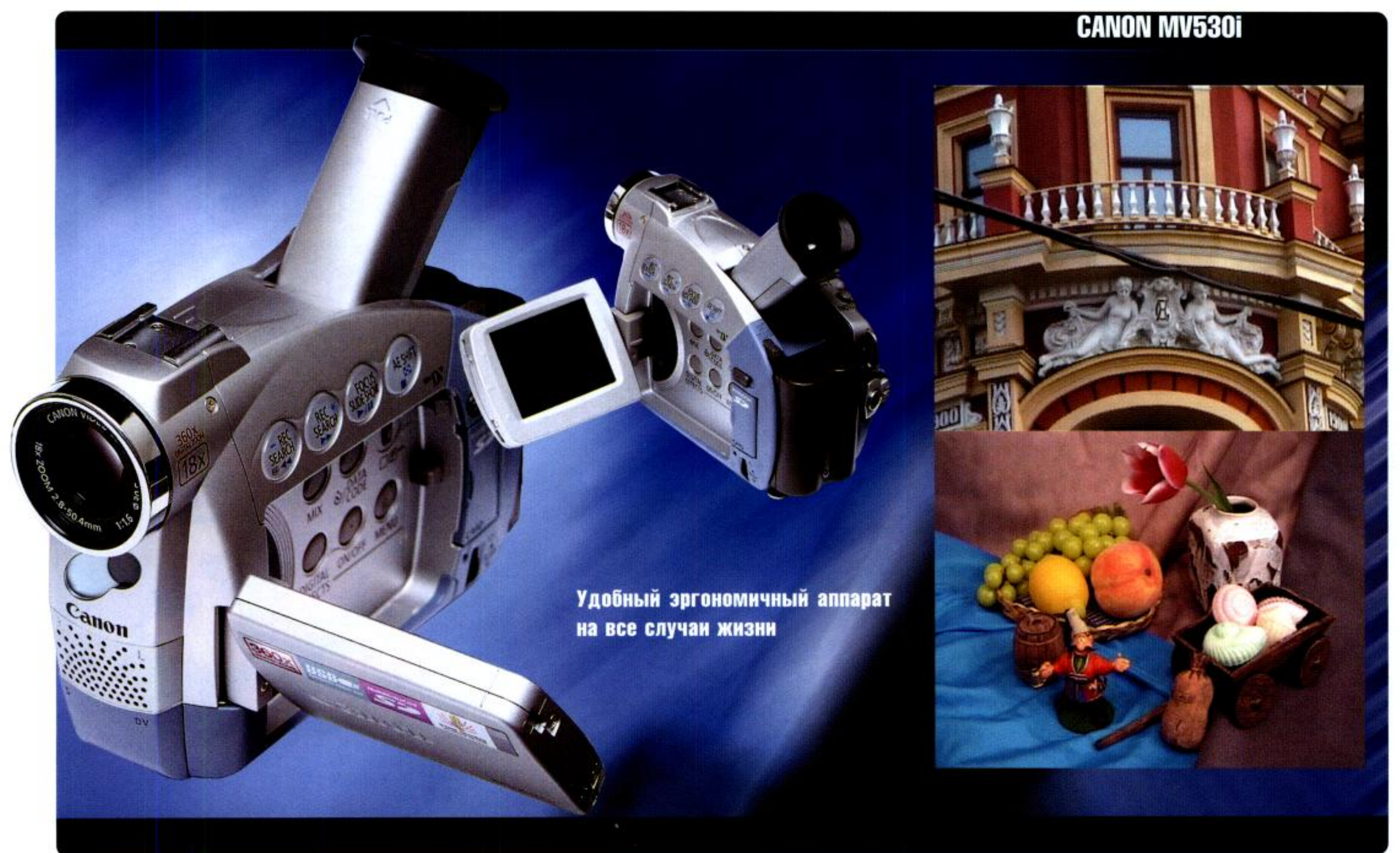
Камкордер оснащен 0,54-мегапиксельной матрицей с чересстрочной разверткой, однако в фоторежиме для получения качественного изображения используются прогрессивное сканирование и механический затвор.

Сохранив компактность моделей предыдущей серии MV400, Canon удалось значительно увеличить коэффициенты трансфокации изображения и, следуя моде, снабдить портом USB камеры, использующие карты памяти MMC/SD.

Я бы сказал, что данный аппарат создан в стиле «разумной необходимости»: модели несвойственна излишняя экономия на пустяках (типа черно-белого видоискателя, отсутствия платформы для подключения дополнительных аксессуаров и т. д.), равно как и не найдете вы в ней никаких супермодных «цифровых излишеств» (наподобие беспроводных интерфейсов, «навороченных» эффектов и т. п.). Другими словами, MV530i – обыкновенная «рабочая лошадка», которую не только охотно возьмешь с собой в путешествие, но и будешь использовать для решения «прозаических» насущных задач (например, оцифровки аналогового видео).

Несмотря на довольно-таки маленькое разрешение матрицы, в Canon не поскупились снабдить сие изделие картой памяти емкостью 8 MB, т. е. дефицита места при фотосъемке вы явно не будете испытывать.

Камера обеспечивает вполне стандартный набор программ автоматической установки экспозиции (AE): Auto (автоматический), Sports (спорт), Portrait (портрет), Spotlight (прожектор), Sand&Snow (песок и снег), Low Light (низкая освещенность), Night (ночной режим). В основном названия всех этих режимов четко отображают их назначение. Несколько слов скажу лишь о Spotlight и Night. Первую программу необычайно удобно использовать для съемки концертов, вторая же позволяет получать цветное изображение даже при тусклом освещении. Выбор программ съемки осуществляется с помощью кнопки-колесика, расположенного внизу под слотом для MMC/SD. ■



Удобный эргономичный аппарат на все случаи жизни

HITACHI DZ-MV100E

★★★☆☆

+ Оригинальный дизайн, высокая эргономичность, бесконтактная запись и воспроизведение, отличное качество, удобство навигации по диску, встроенная вспышка

– Несовместимость с большинством приводов DVD, длительная подготовка к съемке, шумная работа дисковой подсистемы, очень легко отсоединяется аккумуляторная батарея, «сырость» USB-драйверов, высокая цена, большая масса

! Удобный аппарат для состоятельного видеолюбителя-оригинала

Эта модель является первой в мире видеокамерой, оснащенной системой записи на диски DVD-RAM. В качестве носителей данных в ней используются двусторонние 8-сантиметровые бланки емкостью 2,8 GB, совместимые с приводами DVD-RAM. Обратите внимание, что в большинстве обычных DVD-плейеров такие диски проигрываться не будут, совместимость с DVD-RAM должна быть оговорена отдельно.

После включения аппарата нельзя с ходу начать съемку: потребуется примерно 15–25 секунд на обеспечение доступа к диску.

Камера оснащена 1,16-мегапиксельной ПЗС-матрицей и высококачественным объективом с асферическими линзами, позволяющим производить 12-кратное масштабирование картинки. Интерфейс FireWire не поддерживается, поскольку нет необходимости передавать данные в компьютер в режиме реального времени. К ПК аппарат подключается через порт USB, при этом все кнопки камкордера блокируются, и после установки соответствующих драйверов в папке *Мой компьютер* появляется дополнительный оптический дисковод. Однако замечу, что в результате многих экспериментов с тремя различными системами мне так и не удалось получить доступ к отснятым данным с помощью USB-интерфейса: дополнительный магнитно-оптический дисковод система опознавала, но информацию на носителе так и не смогла обнаружить.

Запись видео на диск возможна в двух режимах: Fine (аппаратная компрессия – MPEG-2, размер кадра – 704 × 576, скорость потока – 6 Mbps, время – около 1 ч) и Stnd (MPEG-2, 704 × 576, 3 Mbps, около 2 ч). Статичные фотоизображения сохраняются в формате JPEG, при этом на один бланк можно записать до 1998 кадров (по 999 снимков на сторону) размером 1280 × × 960 пикселов. Для получения качественных фото в условиях плохой освещенности нужно использовать встроенную вспышку, расположенную сбоку от объектива.

Воспроизводить записанные сцены и фотоизображения можно в произвольном порядке путем группировки их в специальные плей-листы. Система навигации диска (включается с помощью кнопки *Disk Navigation*) гарантирует легкий и быстрый доступ к любым сохраненным материалам. На ЖК-монитор выводится первый кадр каждой записи, что позволяет сразу увидеть содержимое диска, затем с помощью кнопки-джойстика выбрать нужный фрагмент и по нажатию *Enter* тут же начать его воспроизведение. Любой видеосюжет может быть удален или разделен на произвольное количество частей. Кроме того, несколько сцен легко скомбинировать в одну, доступен также ряд незатейливых спецэффектов, имеется возможность создания и наложения титров. Случайная же перезапись нужного сюжета полностью исключена.



Камера необычайно эргономична: при съемке с закрытым ЖК-монитором, например в ясную и солнечную погоду, можно очень быстро, буквально в одно касание, переключиться в режим ручной фокусировки, внести поправку в экспозицию. Еще одна интересная особенность Hitachi DZ-MV100E – ее 3,5-дюймовый ЖК-монитор открывается в сторону под углом примерно 120°, что обеспечивает дополнительную свободу при съемке.

Следует отметить, что дисковая подсистема работает довольно шумно. Это становится особенно заметным при проведении видеосъемок в тишине – помимо «полезного» звука, на пленку регистрируются посторонние шумы от функционирования самой системы, впрочем, при включении специального микрофонного фильтра данный артефакт при воспроизведении становится менее ощутимым. ■

HITACHI DZ-MV100E

Интересно, оригинально, но дорого и непрактично

SAMSUNG VP-D590i

★★★★☆

+ Простота в использовании, сверхкомпактный дизайн, функция *Night Capture*, режимы *Custom Q* и *Easy Q*, платформа для подключения дополнительных аксессуаров

– Посредственное качество изображения, высокая цена

! Имиджевый аппарат для любимой

Премьера цифровых видеокамер Samsung в Украине состоялась в середине апреля сего года, однако по неофициальным каналам предыдущие версии объявленных моделей стали проникать на наш рынок уже довольно давно. Не нужно быть провидцем, утверждая, что, получив официальную поддержку, новые устройства в скором времени завоюют популярность у отечественных пользователей и, как обычно, в первую очередь благодаря традиционному для Samsung привлекательному соотношению цена/производительность.

Есть среди представленных аппаратов как элитные, так и массовые модели. VP-D590i, несомненно, принадлежит к числу первых. Эта камера, на мой взгляд, адресована женщинам. По своему стилю она прекрасно будет сочетаться, например, с мобильным телефоном SGH-T100 и станет существенной деталью в формировании имиджа современной деловой и вместе с тем изысканной и элегантной особы. Скромные габариты модели позволят ей удобно разместиться в нежной руке, а небольшая масса исключит усталость. Кстати сказать, VP-D590i на сегодня является самой маленькой бытовой цифровой видеокамерой в мире, отобрав сие почетное звание у аппарата JVC GR-DVP3EG.

Говоря об эргономике VP-D590i, нельзя не обратить внимания на тот факт, что модель, вероятно, в целях сохранения стильности дизайна не предусматривает применение ремня, охватывающего ладонь и препятствующего тем самым выскальзыванию аппарата из рук. Вместо этого для предотвращения такой неприятности можно использовать длинный тоненький ремешок, идущий в комплекте и крепящийся к специальной скобе, расположенной внизу на передней панели камкордера.

К счастью, столь скромные размеры устройства никоим образом не сказались на его функциональности. Более того, VP-D590i обладает рядом уникальных возможностей. Прежде всего внимание видеолюбителей привлекут два оригинальных режима – *Custom Q* и *Easy Q*, включаемых по нажатию одноименных кнопок на правой панели. Первый из них служит для сохранения ряда настроек пользователя и их быстрого вызова. Второй позволяет моментально вернуться к стандартным установкам камеры, а новичку – с ходу приступить к съемке.

Использование маленькой литеры «i» в названии модели говорит о том, что аппарат может не только передавать данные в компьютер по интерфейсу IEEE 1394, но и записывать информацию с других DV-устройств.

Подобно большинству видеокамер Sony модель VP-D590i оснащена встроенным источником инфракрасного излучения, обеспечивающим съемку в полной темноте (0 лк). Для его включения следует воспользоваться элементом управления *Night Capture*, расположенным на верхней панели устройства. Здесь же находится платформа *Smart Shoe* для установки дополнительных аксессуаров и встроенный PCM-стереомикрофон.

«Фантомное» присутствие Sony угадывается и в использовании довольно дорогой карты памяти Memory Stick (в комплект входит носитель емкостью 8 MB). В целом же, похоже, что при разработке VP-D590i никто и не думал экономить: аппарат снабдили цветным видоискателем (выдвижной окуляр которого оснащен механической системой коррекции диоптрий), множеством ручных настроек, цифровых эффектов и автоматических программ съемки. Для быстрого выбора нужных параметров служит колесо-кнопка, расположенное на задней панели. Здесь же размещаются четыре сенсора для управления проигрыванием записанных изображений. В режиме воспроизведения они подсвечиваются голубым цветом.

Камера обеспечивает возможность аудиодубляжа при записи звука с глубиной оцифровки 12 бит: гнездо для подключения внешнего микрофона находится на правой панели и закрывается декоративной пластиковой крышечкой. ■



Дорогая игрушка для любимой женщины

SAMSUNG VP-D75i

★★★★☆

+ Простота в использовании, встроенная осветительная лампа, кассетоприемник открывается сверху, кнопки *Custom Q* и *Easy Q*, режим *PiP*, доступная цена

– Сильный нагрев осветительной лампы, при неосторожном движении во время съемки можно случайно открыть кассетоприемник, отсутствует «башмак» для подключения дополнительных аксессуаров

! «Народный камкордер»

Эта модель изначально рассчитана на массового потребителя, поскольку выводится на рынок по цене аппаратов аналогового стандарта Hi8. Так что, наверняка, в скором будущем Samsung будет ассоциироваться в сознании отечественных пользователей не только как производитель народных мониторов и телевизоров, но и как поставщик народных цифровых видеокамер.

В отличие от всех камкордеров стандарта MiniDV, представленных в этом обзоре, кассетоприемник у данного аппарата открывается сверху, что сулит дополнительные удобства, например при съемке со штативом: всякий раз, когда возникнет необходимость переставить кассету, вам не нужно будет снимать устройство со штативной платформы. Но, как водится, за все хорошее нужно платить: из-за такой конструкции рычажок управления трансфокатором и кнопка *Photo* «съехали» практически на край верхней панели, поэтому дотягиваться до них указательным пальцем правой руки поначалу несколько неудобно, хотя к этому можно быстро привыкнуть. Кроме того, имеется определенный риск при неосторожном движении во время съемки случайно открыть кассетоприемник и пропустить по этой причине какой-либо ценный эпизод.

К особенностям модели VP-D75i следует также отнести наличие встроенной осветительной лампы для видеосъемки в условиях плохой освещенности. На первый взгляд, такое соседство сулит только выгоду: не нужно разоряться на приобретение весьма важного аксессуара – дополнительного источника света. Но есть и обратная сторона медали: лампа встроена в сам корпус аппарата, а следовательно, лишена нормального охлаждения. Как известно, при длительной работе галогеновый источник света выделяет много тепла, и вряд ли сегодня кто-либо ответит на вопрос, как данный факт скажется на работоспособности изделия в целом при длительной эксплуатации, если, естественно, пользоваться осветительным прибором довольно часто. Впрочем, о соблюдении определенных мер безопасности при применении лампы честно говорится и в руководстве к изделию. Также следует помнить, что при включении «встроенного света» значительно возрастает потребление энергии, а значит, и заметно уменьшается потенциальное время съемки при работе от аккумуляторных батарей.

Среди интересных цифровых эффектов, обеспечиваемых камерой, можно выделить режим *PiP* (*Picture in Picture* – «картинка в картинке»), при котором на основной экран накладывается дополнительное окно небольших размеров. Эта функция необычайно полезна при использовании цифрового масштабирования изображения: в маленьком кадре цифровое увеличение не действует, благодаря чему при высоких степенях масштабирования вы получаете более ясное представление о том, что именно в данный момент у вас отображается в большом кадре.

Подобно своей стильной сестре VP-D590i с вертикальной компоновкой эта камера снабжена кнопками *Easy Q* и *Custom Q* для быстрого вызова соответствующих настроек.



Переключение устройства в фоторежим осуществляется с помощью элемента управления *DSC – Camcorder*, расположенного внизу на левой панели. Для сохранения фотографий и коротких видеоклипов аппарат содержит 4 MB встроенной флэш-памяти, а также гнездо USB для передачи их в компьютер, никаких разъемов для применения дополнительных карт памяти в VP-D75i не предусмотрено. Зато устройства VP-D76i и VP-D77i в данном модельном ряду комплектуются картами типа Smart Media и соответствующим разъемом, но лишены при этом встроенной памяти. Базовая же модель VP-D74i может вести запись статичных изображений только на пленку. ■

SAMSUNG VP-D75i

Имеет все шансы стать «народной» видеокамерой стандарта MiniDV

Samsung MagicBright



Текстовый режим

Стандартная яркость монитора для решения офисных задач

Samsung MagicBright



Текстовый режим

Стандартная яркость монитора для решения офисных задач

Samsung MagicBright



Интернет-режим

Повышенное значение яркости, оптимизированное под Интернет-приложения

Samsung
MagicBright



Интернет-режим

Повышенное значение яркости, оптимизированное под Интернет-приложения

SONY DCR-TRV830E

★★★★★

+ Универсальное устройство «3 в 1» (видеокамера, фотоаппарат, принтер), совместимость со стандартами Hi8 и Video8, множество программ съемки и цифровых эффектов, возможность записи видео с ленты на карту памяти в формате MPEG-1, цифровой монтаж, функция *Super NightShot*

– Емкость прилагаемой карты памяти – всего 4 MB, черно-белый видоискатель, большая масса, высокая цена

! «Тяжелая артиллерия», на любителя, «выжимает» все возможное из стандарта Digital8

Сразу оговорюсь, что описанные в этом обзоре камкордеры Sony имеют ряд общих свойств. Они весьма многофункциональны, и, естественно, все данные касательно каждого конкретного устройства не могут уместиться в рамки, установленные дизайном отдельной странички журнала. Поэтому чтобы получить более или менее полное представление о той или иной модели, следует прочесть поданную информацию обо всех камерах этой фирмы.

TRV830E – самая старшая модель в ряду Sony DCR-TRV730E/TRV828E/TRV830E. Камера оснащена 1,07-мегапиксельной ПЗС-матрицей, позволяющей получать фотоизображения максимального размера 1152 × 864. Роскошный 3,5-дюймовый экран упрощает процесс фокусировки, но в то же время потребляет большее количество энергии. Эффективная электронная система стабилизации изображений Super Steady Shot сведет к минимуму влияние дрожания руки при видеозаписи. Ионолитиевый аккумуляторный блок поддерживает технологию InfoLITIUM, позволяющую обмениваться данными с камерой о текущем энергопотреблении, что дает возможность лучше спланировать процесс съемки. При видеосъемке камкордер обеспечивает разрешение 520 TV-линий.

В стандартную поставку данного аппарата входит портативный термосублимационный видеопринтер PVP-MSH. Он необычайно прост в использовании. Для работы с PVP-MSH достаточно приподнять его крышку вверх, вставить листочек специальной фотобумаги (идет в комплекте) и, нажав кнопку *Print* на верхней панели принтера, напечатать желаемый кадр из фильма, снимок с Memory Stick размером с визитку или наклейку для отснятой кассеты (разрешение печати составляет 254 dpi).



Как и все рассмотренные здесь аппараты стандарта Digital8, TRV830E воспроизводит ленты, записанные в системе Hi8 и Video8. К сожалению, устройство не допускает явным образом задавать диафрагму и скорость затвора (разве что доступны четыре значения в режиме *Slow Shutter*), зато позволяет вносить ручные поправки в экспозицию (24 шага).

К сожалению, в данной модели отсутствует возможность ручной установки баланса белого, хотя надо отдать должное «интеллектуальной» автоматике – во всех наших экспериментах с выбором баланса белого она ни разу не ошиблась.

TRV830E обладает всеми функциями полноценного цифрового аппарата. Устройство позволяет записывать снимки на карту памяти Memory Stick (в комплект входит носитель емкостью 4 MB) в формате JPEG с тремя степенями сжатия, выполнять непрерывную покадровую съемку, создавать мультиэкранную картинку из 9 неподвижных изображений с периодичностью фотографирования 0,5 секунд.

На карту памяти можно записывать и короткие видеоклипы в формате MPEG-1. Более того, камера позволяет считывать движущиеся изображения с ленты и записывать их на Memory Stick в формате MPEG-1 с размером кадра 160 × 112 (до 60 с) и 320 × 240 (до 15 с) – качество, вполне приемлемое для передачи видео через Internet. Кстати, ранее такая возможность существовала лишь в некоторых камерах Sony формата MiniDV.

Совместно с аппаратом поставляются графический редактор MGI PhotoSuite и приложение VideoWave для редактирования видео. ■

SONY DCR-TRV830E

Хороший мужской камкордер с «принтерным» излишеством

SONY DCR-TRV230E

★★★★★

+ Совместимость со стандартами Hi8 и Video8, множество программ съемки и цифровых эффектов, цифровой монтаж, «интеллектуальная» площадка для аксессуаров, функция *Super NightShot*, доступная цена

– Нет карты памяти, размер ЖК-дисплея значительно меньше его «оправы», черно-белый видоискатель

! Достойный выбор в эконом-классе

Это самая младшая камера в модельном ряду DCR-TRV230E/TRV330E/TRV530E, и в отличие от своих сестер она не имеет гнезда Memory Stick и не оснащается разъемом USB. По своим размерам она несколько меньше, чем TRV830E, но электронные начинки данных камкордеров очень похожи: TRV230E использует точно такой же набор цифровых эффектов и программ автоматической съемки, поддерживает функцию *Super NightShot*.

Аппарат оснащен цветным 2,5-дюймовым ЖК-экраном, «интеллектуальной» площадкой для установки аксессуаров (с возможностью подключения термосублимационного видеопринтера), электронным стабилизатором изображения *Super Steady Shot*.

Удивительно, что во всех рассмотренных здесь аппаратах Sony формата Digital8 (наверное, в целях экономии) используются черно-белые ЖК-видоискатели, хотя, снимая с закрытым ЖК-монитором (например, в ясную солнечную погоду) и глядя в видоискатель, все же хотелось бы иметь представление о цветах снимаемых объектов.

Как видеокамера аппарат обеспечивает разрешение 500 горизонтальных линий. Впечатляет возможность 25-кратного оптического увеличения изображения и 700-кратного цифрового. Правда, если бы мне кто-нибудь смог ответить, где необходимо применение столь значительных степеней цифрового масштабирования, я бы ему был чрезмерно благодарен. Впрочем, вероятно, маркетологи Sony надеются, что на неискушенного видеолюбителя столь большие числа подействуют гипнотически и могут оказать существенное влияние на принятие решения о покупке данной модели.

Несмотря на то что TRV230E не снабжена ни встроенной памятью, ни разъемом для использования дополнительных карт памяти, снимать статичные изображения и записывать их на пленку она, естественно, может. Для этого служит режим *Photo mode*.

С помощью данных аппаратов Sony можно осуществлять монтаж фильмов, вообще не прибегая к помощи компьютера, правда, для этого ваш видеомагнитофон должен поддерживать коды *IR Setup*. В результате нужно будет в камере задать лишь порядок следования сцен, и они перепишутся на ваш магнитофон в автоматическом режиме.

Используя функцию *PB Zoom*, легко увеличивать подвижные изображения, записанные на ленте. Вы можете также переписывать масштабированные сцены на ленту или копировать их на Memory Stick. Однако заметим, что кадры, увеличенные с помощью *PB Zoom*, не передаются в реальном времени через порт *DV Out*.

Практически все аппараты Sony обеспечивают возможность цифрового монтажа (до 20 сцен), позволяют использовать несколько видов стандартных титров, а также создавать свои собственные. Несомненный интерес представляет функция *AV Insert*, служащая для вставки эпизода в середину записанной ленты. Для этого необходимо определить точки начала и окончания фрагмента с помощью кнопок *Editsearch* и *Zero Set Memory*, а затем приступить к пересъемке. Предыдущие сцены, расположенные между этими точками, будут стерты, запись остановится автоматически.

Если у вас имеется телевизор Sony с поддержкой технологии беспроводной передачи аудиовидеоданных *Super Laser Link*, то вы сможете транслировать на экране вашего TV отснятый материал, просто направив инфракрасный излучатель на соответствующий приемник телевизора и переведя камеру в режим *Super Laser Link*.

Все рассмотренные аппараты Sony допускают ручное управление фокусировкой, а благодаря наличию входов AV и S-Video их можно с успехом применять для оцифровки аналоговых видеозаписей. Кроме того, интерфейс IEEE 1394, в терминах Sony именуемый i.Link, нередко используется для аудиодубляжа. ■



SONY DCR-TRV15E

★★★★★

+ Стандарт MiniDV, совместимость с Hi8 и Video8, множество программ съемки и цифровых эффектов, цифровой монтаж, функция *Super NightShot*, цветной видоискатель, приемлемая цена

– Нет карты памяти

! Замечательный выбор

Традиционно для большинства моделей Sony стандарта MiniDV камера TRV15E укомплектована высококачественным объективом Carl Zeiss. Но в отличие от своей старшей «сестры» в этом модельном ряду – устройства TRV17E, данный камкордер не имеет разъема для карт памяти типа Memory Stick и, соответственно, не содержит порта USB.

Аппараты MiniDV значительно компактнее собратьев, исповедующих «религию» Digital8, благодаря чему они несколько эргономичнее, рука при работе с ними устает намного меньше. Кроме того, используя более дорогие ленты с кассетной памятью, вы значительно облегчите для себя задачу поиска нужных фрагментов и последующего монтажа фильмов.

Замечу, что для удобства съемки с закрытым ЖК-дисплеем все аппараты Sony имеют дополнительный монохромный символьно-текстовый ЖК-индикатор. В моделях Digital8 он обычно располагается на внешней стороне ЖК-монитора, а в устройствах MiniDV – на верхней панели. На нем постоянно отображается информация о заряде батарей, а также о возможном времени съемки при текущем энергопотреблении.

Электронная начинка TRV15E во многом схожа с той, что мы видели у аппаратов Digital8: те же эффекты, переходы, такие же возможности микширования изображений (у TRV17E), цифрового монтажа, титрования, знакомые программы автоматической съемки. Естественно, имеется функция *Super SteadyShot*, поддерживается интерфейс *Super LaserLink*. Но есть и несколько приятных дополнений. Во-первых, это возможность коррекции баланса белого (две предустановки и ручной режим). Во-вторых, встроена эффективная фирменная процедура подавления цветовых шумов Advanced HAD. В-третьих, доступна запись с интервалами: благодаря этой функции легко получить уникальные видеокадры постепенного расцветания растений, появления плодов и т. д. Для этого нужно перевести камеру в режим последовательной автоматической записи с периодическим переходом в состояние ожидания. Время записи можно варьировать в пределах от 0,5 до 2 с, время ожидания – от 30 с до 10 мин. Кроме того, используя покадровую съемку, легко научиться создавать собственные анимационные фильмы.

Разрешение при видеосъемке у TRV15E составляет 520 линий по горизонтали. Имеется площадка для подключения дополнительных аксессуаров.

Традиционно практически все рассмотренные аппараты Sony поддерживают множество различных цифровых эффектов. Если вы, конечно, в дальнейшем планируете редактировать видео на ПК, то многие из них теряют смысл, тем не менее мне бы хотелось обратить ваше внимание на следующие возможности. Эффект *Old Movie* изначально создаст атмосферу старинного кино, при этом камера автоматически установит широкоэкранный режим, цвет в стиле *Sepia* и соответствующую скорость затвора. Используя



Luminance Key, можно заменять фрагменты неподвижного изображения подвижным. *Trail* служит для записи сцен с эффектом запаздывания. Очень интересен уже упоминавшийся режим медленного затвора *Slow Shutter*, его можно с успехом применять при пересъемке с экрана 8-миллиметровых фильмов, значения 1, 2, 3, 4 соответствуют скоростям 25, 12, 6, 3 кадра в секунду.

Как и большинство камер Sony, данный аппарат оснащен функцией Super NigthShot для съемки в условиях слабой освещенности (до 0 лк). В этом режиме отраженное инфракрасное излучение прекрасно фиксируется на пленку, но из-за увеличенной выдержки движущиеся объекты сильно смазываются, поэтому лучше все же для ночной съемки использовать обычную процедуру NigthShot. ■

SONY DCR-TRV15E

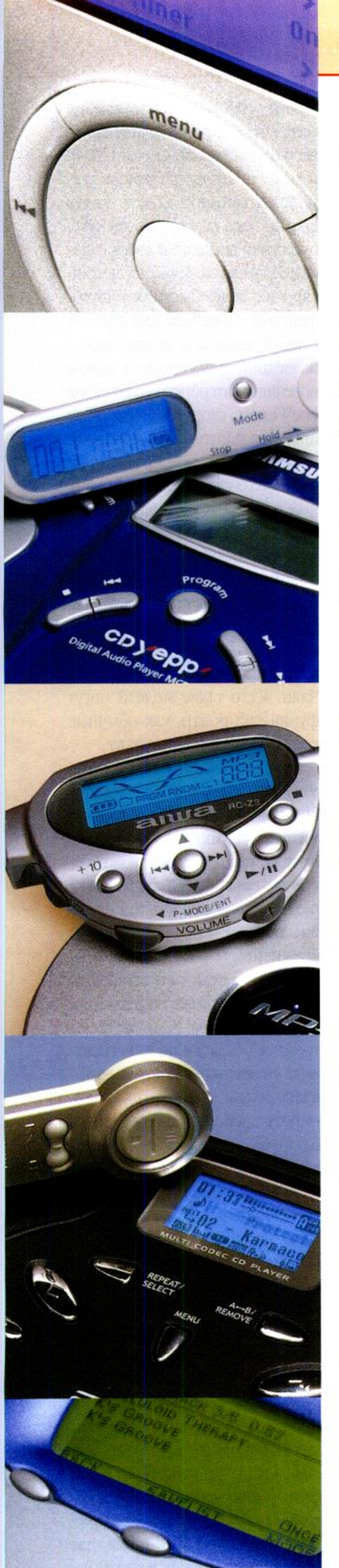
Гарантировано: о потраченных средствах сожалеть не будете

ДОМАШНИЙ ПК №6/2002 ЛУЧШЕЕ ★★★★★ КАЧЕСТВО

МОДЕЛЬ	CANON MVX1i	CANON MV530i	HITACHI DZ-MV100E
Стоимость в Киеве, грн	8478	4944	11913
ОЦЕНКИ			
Наша оценка	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆
Качество видео	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆
Звук	★★★★★	★★★★★	★★★☆☆
Возможности	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆
Эргономика	★★★★★	★★★★★	★★★★☆
СВОЙСТВА			
Стандарт	MiniDV	MiniDV	DVD-RAM
ПЗС-матрица, тыс. пикселов	1330	540	1160
Масштабирование изображения: оптическое/цифровое	10X/200X	18X/360X	12X/48X
Стабилизатор изображения	Оптический	Оптический	Цифровой
Минимум освещенности, лк	3	1 – Night	8
ЖК-видоискатель	Цветной	Цветной	Цветной
Цветной ЖК-монитор: размер в дюймах (тыс. пикселов)	2,5 (200)	2,5 (112)	3,5 (200)
Встроенная вспышка (для фото)/ осветитель (для видео)/ ИК-облучатель типа NightShot	●/○/○	○/○/○	●/○/○
Размер фото, пикселы	1280×960	640×480	1280×960
Разъем для карты памяти	MMC/SD	MMC/SD	○
Карта памяти в комплекте, MB	8	8	○
Видео/аудиовходы	AV, DV	AV, DV	AV
Видео/аудиовыходы	AV, S-Video, DV	AV, S-Video, DV	AV, S-Video
Интерфейс USB	○	○	●
Ручные фокусировка/ управление затвором/ управление экспозицией	●/●/●	●/●/●	●/●/●
Режимы записи	SP/LP/ESP/ELP	SP/LP	Fine/Stnd
Баланс белого	Auto/Set/Indoor/Outdoor	Auto/Set/Indoor/Outdoor	Auto/Hold
Program AE	Auto/Sports/Portrait/ Spotlight/Sand & Snow/ Low Light	Auto/Sports/Portrait/ Spotlight/Sand & Snow/ Low Light/Night	Auto/Sports/Portrait/ Spotlight/Sand & Snow
Функция фильтрации шума ветра (Wind Cut)	●	●	●
Эффекты Fade/Back Light	●/●	●/●	●/●
Звук: 12 бит (2 стереоканала)/16 бит (1 стереоканал)/MIX	●/●/●	●/●/●	●/●/●
Возможность аудиодубляжа	●	●	●
Аккумулятор в комплекте/время полной зарядки, мин	BP-512/120	BP-511/120	DZ-BP16/120
Время непрерывной съемки с выключенным ЖК-монитором, мин	140	120	40–60
Габариты (W × H × D), мм	66×131×129	58×99×144	78×108×166
Масса (без батареи и кассеты), г	660	530	830
Предоставлено	Компанией WEGA Distribution: тел. (044) 461-9284	Киевским представительством Canon: тел. (044) 490-2595	Сетью магазинов «Фокстрот»: тел. (044) 235-6157

SAMSUNG VP-D590i	SAMSUNG VP-D75i	SONY DCR-TRV15E	SONY DCR-TRV230E	SONY TRV830E
5300	3996	5699	3995	8199
★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★
★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★
★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★★
★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★☆
MiniDV	MiniDV	MiniDV	Digital8	Digital8
800	800	800	800	1070
10X/400X	22X/500x	10X/120X	25X/700X	18X/500X
Цифровой	Цифровой	Цифровой	Цифровой	Цифровой
0 – Night Capture	0 – Лампа	5 (0 – Super Night Shot)	6 (0 – Super Night Shot)	7 (0 – Super Night Shot)
Черно-белый	Черно-белый	Цветной	Черно-белый	Черно-белый
2,5 (210)	2,5 (113)	2,5 (123)	2,5 (123)	3,5 (123)
○/○/●	○/●/○	○/○/●	○/○/●	○/○/●
1024×768	1024×768	720×576	720×576	1152×864
Memory Stick	○	○	○	Memory Stick
8	4, встроенная	○	○	4
DV	DV	AV, DV	AV, DV	AV, DV
AV, S-Video, DV	AV, S-Video, DV	AV, S-Video, DV	AV, S-Video, DV	AV, S-Video, DV
●	●	○	○	●
●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●
SP/LP	SP/LP	SP/LP	SP/LP	SP/LP
Auto/Hold/Indoor/Outdoor	Auto/Hold/Indoor/Outdoor	Auto/Hold/Indoor/Outdoor	Auto	Auto
Auto/Sports/Portrait/ Spotlight/Sand & Snow/ High S. Speed	Auto/Portrait/Sport/ High S. Speed	Spotlight/Soft Portrait/ Sports lesson/Beach & Ski/ Sunset & Moon/Landscape/ Low Lux	Spotlight/Soft Portrait/ Sports lesson/Beach & Ski/ Sunset & Moon/Landscape/ Low Lux	Spotlight/Soft Portrait/ Sports lesson/ each & Ski/ Sunset & Moon/Landscape/ Low Lux
●	●	○	○	○
●/●	●/●	●/●	●/●	●/●
●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●
●	●	●	●	●
SB-L110/120	SB-L110/120	NP-FM30/145	NP-FM30/145	NP-FM50/150
70	70	125	100	130
46×95×93,3	87×93×158	74×95×175	85×102×205,5	89×102×227
330	580	610	880	980
Киевским представительством Samsung Electronics: тел. 8-800-502-0000	Киевским представительством Samsung Electronics: тел. 8-800-502-0000	Магазином Konica Digital: тел. (044) 227-5365	Магазином Konica Digital: тел. (044) 227-5365	Магазином Konica Digital: тел. (044) 227-5365


PROG
MODE
SKIP
ESP
STOP
POWER OFF
PLAY/PAUSE
GREEN
Quark
45 sec ESP
CD
LIB
EAX
STOP



С любимым MP3 не расставайтесь!

Богдан Вакулюк, Олег Данилов

Если бы мы издавали журнал для домохозяек, то центральной темой первого летнего номера, скорее всего, стала бы статья вроде «Тысяча и один рецепт приготовления фруктовых салатов». Просто поразительно! Новых рецептов почти не придумывают, публикуют одни и те же, а ведь дело-то, в общем, нехитрое – знай смешивай различные фрукты да пробуй...

Тема мобильного цифрового аудио почти столь же благодарна, как публикация рецептов фруктовых салатов, и тому есть несколько причин. Во-первых, как показывает опыт, интерес покупателя к этому типу устройств постоянно растет. Во-вторых, естественной реакцией рынка на такое поведение пользователей является значительное увеличение ассортимента. Если каких-нибудь пару лет назад список высокотехнологичных «товаров» ограничивался десятью наименованиями, то теперь у нас в редакции оказалось около 50 моделей! И заметьте, далеко не все продукты из тех, что можно сегодня купить в Украине, попали в обзор. Поэтому наш «небольшой» тест мы предваряем краткой теоретической частью, дабы читатель, повстречавший какое-нибудь другое подобное устройство и решивший познакомиться с ним поближе, был вооружен правильным набором критериев для оценки.

Наиболее важным параметром любого MP3-плейера является применяемый в нем **тип носителя**. Самые распространенные – устройства, использующие только полупроводниковую память – встроенные и/или внешние флэш-карты. Они компактны, потребляют мало энергии (поскольку не содержат механических частей), но имеют самые плохие показатели «цена за мегабайт» – такая память по-прежнему стоит очень дорого, и ее объем в устройствах редко превышает 64 MB. Если все же вас это не отпугивает, следует обязательно обратить внимание на то, какой именно тип флэш-памяти применяется в качестве дополнительной. Предпочтительнее всего, если это будет Compact Flash, поскольку она наиболее дешевая, часто используется в других устройствах (например, цифровых камерах). Не самым плохим выбором является и Smart Media, а хуже всего обстоит дело с MMC-картами – они дороги и мало распространены.

Другой популярный вариант – портативный **CD-плейер с возможностью чтения дисков с MP3-файлами**. Кажется, что здесь все очевидно. Ан нет, в последнее время появились устройства, использующие *только* mini CD (носители диаметром 8 см и объемом информации 200 MB). Конечно, такие модели элегантны и миниатюрны, но найти заготовки такого формата (особенно CD-RW) – задача нетривиальная, да и цена на них превышает стоимость обычных 12-сантиметровых.

Кроме формата носителя, необходимо поинтересоваться тем, сколько вложенных каталогов сможет распознать плейер, работает ли он только с файловой системой ISO 9660 или же поддерживает и другие (Joliet, HPFS и т. п.).

Ну и наконец, только зарождающийся «элитный» класс – плейеры со встроенными винчестерами, так называемые **jukebox.** Это, безусловно, привлекательные модели. Объем памяти, варьируемый обычно в пределах от 5 до 40 гигабайт, позволяет складировать туда файлы тысячами! К тому же обычно такие устройства снабжаются высокоскоростными интерфейсами. При этом их габариты меньше, чем у CD-MP3-плейеров. Однако есть настораживающие

АВТОМОБИЛЬНЫЙ АДАПТЕР



Набор, позволяющий использовать в автомобиле, оборудованном простой кассетной магнитолой, практически любой цифровой аппарат, имеющий выход для наушников (Car Adapter), состоит из двух нехитрых устройств. Первое представляет собой своеобразную «эмуляцию» магнитной кассеты, где в корпусе вместо пленки находится аналог записывающей головки, подающей аудиоинформацию прямо на головку магнитофона. Второе устройство – это блок питания, дающий возможность преобразовать постоянный ток автомобильного аккумулятора в прикуривателе в ток питания для портативного плейера, безусловно, если у него есть для этого вход.

моменты – жесткий диск, чтобы там ни говорили, вещь достаточно хрупкая, да и расход энергии у него значительный.

Помимо вышеперечисленных, существуют и другие, экзотические, экземпляры, практически не доступные на украинском рынке. Например, компания Sony производит MP3-плейеры, использующие в качестве носителей MemoryStick, есть устройства, работающие с накопителями типа Zip или Jaz, сюда же, пожалуй, стоит отнести мобильные телефоны и PDA с воспроизведением MP3 и множество прочих «симбиотов». Этот класс в нашем обзоре представлен тремя моделями профессиональных цифровых диктофонов с режимом MP3-плейеров.

Часто, кроме основной функции – воспроизведения аудиофайлов, производители снабжают свои изделия дополнительными возможностями. Несомненно, не лишним для любого мобильного устройства окажется **FM-тюнер**. Также привлекательной представляется идея использовать **плейер в качестве внешнего носителя информации** (о CD-MP3-плейерах речь, конечно, не идет), этакой дискеты размером 64 MB и более, или даже целого переносного винчестера. Для этого программное обеспечение должно позволять копировать в память плейера не только музыкальные файлы, но и любые другие. К сожалению, почему-то далеко не все производители разделяют энтузиазм покупателей.

Иногда можно встретить **устройства с записной книжкой**, синхронизируемой с компьютером. Еще реже, в нижнем ценовом классе попадаются **модели, снабженные диктофоном,** – тем не менее они есть. Запоминание лекций, голосовые заметки, список покупок – перечень того, что можно записать на флэш-карту, практически бесконечен. И не забывайте – средний человек диктует текст приблизительно в 10–12 раз быстрее, чем пишет или набирает.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все плейеры оценивались нами по трем основным параметрам – функциональность, удобство использования и качество звучания. Для прослушивания применялся набор тестовых композиций в различных форматах с разной степенью сжатия аудиоданных.

Функциональность – при выставлении оценки в первую очередь рассматривались такие характеристики устройств: объем и тип носителя, включая удельную стоимость 1 MB, возможность увеличения объема памяти, обновления firmware и использования плейера в качестве съемного дисковода, поддерживаемые аудиоформаты, наличие эквалайзера, FM-тюнера, записной книжки, диктофона, пульта ДУ, емкость батарей и дополнительные возможности устройств. Значение оценки в итоговом рейтинге максимально. Финальный балл может превышать балл за функциональность не более чем на одну звездочку.

Удобство использования – здесь мы рассматривали такие параметры плейеров: масса и габариты, используемый интерфейс, скорость записи, удобство управления, поддержка ID-тегов, play-листов, программное обеспечение для ПК, простота настройки и работы с компьютером. Эта оценка вторая по значимости.

Звук – по нашему мнению, предъявлять завышенные требования к качеству звучания портативных устройств для проигрывания MP3 не стоит. Тем не менее мы проводили прослушивание каждого плейера с использованием набора музыкальных композиций, применяемых нами для тестов компьютерных акустических систем, при различной степени сжатия аудиоданных. Значение данной оценки в итоговой минимально.

Ради спортивного интереса следует поинтересоваться и **списком форматов**, которые распознает плейер, кроме MP3 (а также, как частный случай – поддерживает ли плейер любые битрейты, в том числе и variable). Несмотря на то что MPEG Layer III – по-прежнему самый популярный стандарт распространения музыки посредством Сети, некоторые службы уже перешли на WMA (например, UBL), а композиций, которые доступны только в Real Audio, – пруд пруди. Конечно, все это легко конвертируется в MP3, но можно ведь этого и не делать, не так ли?

В связи с этим хорошо, когда плейер поддерживает возможность **перепрошивки firmware**, программного обеспечения, обеспечивающего работу устройства. В этом случае, если производители про вас не забудут, всегда есть шанс находиться на гребне волны технического прогресса.

Но имидж изделия повышается не только за счет электронной начинки. Хороший плейер обязательно должен комплектоваться наушниками неплохого качества. Весьма полезными оказываются разного рода **чехлы, ремешки и портупеи**, поскольку от долгого «болтания» в кармане без защиты краска с проигрывателя быстро облетит, и он потеряет «товарный» вид. Полезной штукой также является и специальный комплект для установки в автомобиле (см. врезку), однако на худой конец его можно приобрести отдельно.

Ну и, конечно, если вместе с плейером в упаковке присутствует **зарядное устройство с комплектом аккумуляторов** – это знак большого уважения к покупателю. Кстати, об элементах питания. Прежде чем остановить свой выбор на той или иной модели, задумайтесь – всегда ли у вас будет возможность приобрести батареи именно того типа, который необходим. Лучше всего, когда это пальчиковые батарейки типа AA («обычные»), немножко хуже, если используются AAA («маленькие пальчики», они дороже). Часто с плейером поставляются супертонкие NiMh-аккумуляторы – в этом случае, если вовремя не добраться до источника переменного тока для перезарядки, замену им найти невозможно.

Немаловажным фактором при выборе является **способ подключения и коммуникации с компьютером** (этот абзац также не касается CD-MP3-плейеров). Сейчас практически повсеместно используется интерфейс USB 1.1 (таким разъемом оборудовано 97% современных ПК), однако если плейер «несет на борту» солидное количество памяти, например от 128 MB и выше, то процесс загрузки устройства музыкой может занять больше часа (а уж если говорить о жестком диске, то и добрые сутки!). Поэтому попадаются экземпляры и с более быстрыми интерфейсами – FireWire или USB 2.0. Однако здесь есть другое «но» – последний присутствует только в новейших материнских платах, для FireWire же, скорее всего, вообще придется купить отдельную плату.

Обмен файлами происходит чаще всего с помощью специальной программы-драйвера. Большим плюсом является **возможность подключать плейер как обычный внешний USB-диск**. В этом случае в окне «Мой компьютер» просто появляется еще одна буква, и работа с устройством значительно упростится. Чаще всего такие модели могут функционировать как обычные карт-ридеры для флэш-карт.

Ну и, конечно, удобство использования самого плейера, хорошо продуманный дизайн также положительно характеризуют как саму модель, так и ее производителя. Все же, глядя на ЖК-дисплей, гораздо приятнее видеть там название альбома и исполнителя, чем безжизненные номера треков. Еще лучше, если они правильно отображаются даже на русском и украинском языке. У серьезных устройств обязательно повстречаются знаки индикации, показывающие режим, в котором функционирует плейер, степень разряда батарей, доступ к настройкам эквалайзера и т. д. Для ночных прогулок необходима подсветка.

Желательна поддержка ID3-тегов, специальных полей внутри MP3-файла, где содержится основная информация о композиции (жанр, год выпуска, название альбома и исполнителя). Некоторые производители даже декларируют поддержку версии 2.0. Правда, никто из них не указывает, какой именно из ее частей! Спецификация ID3-тегов 2.0 настолько всеобъемлюща (включает в себя и фотографии исполнителей, и обложки альбомов, и синхронизируемую «лирику», и MIDI-файлы для караоке, и еще миллион всяких вещей), что вряд ли она может быть использована полностью.

ПРОДУКТЫ ДЛЯ ТЕСТИРОВАНИЯ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ:

AIWA	Представительство компании AIWA в Украине
Apple	Компания Wega Destribution: тел. (044) 461-9284
Archos, Panasonic	Компания Unitrade: тел. (044) 461-9491
Creative	Компания East Side Consulting
Digit@lway, Dioneer, D-Pro, GreenQuark, iRiver, NAPA, Panasonic, Samsung	Компания Itkom: тел. (044) 490-9959
Thomson Lyra	Представительство компании Thomson в Украине
Verbatim	Компания «Квазар-Микро»: тел. (044) 239-9999



DIONEER DION DCP-100



D-PRO MP-856M

MP3-CD-ПЛЕЙЕРЫ 12 СМ

Dioneer Dion DCP-100

Цена $159

- **+** Великолепный «кириллизованный» дисплей, удобная система управления, превосходная навигация, чехол, удачная цена
- **–** Слабый пульт ДУ, неприменимый эквалайзер
- **!** Наглядное подтверждение тому, что неизвестный – не значит плохой

Несмотря на то что название компании, выпускающей данное устройство, смахивает на сомнительный маркетинговый ход (уж очень на Pioneer похоже), разработчики позаботились о том, чтобы честь их торговой марки не была запятнана первым же продуктом (кстати, Dioneer в версии производителя – это **Di**gital Pi**oneer**). Плейер имеет прочную конструкцию, обладает отличным полнофункциональным четырехстрочным дисплеем с подсветкой и поддержкой кириллицы, великолепной системой навигации (полное отображение названий каталогов и песен), системой закладок с запоминанием 12 различных дисков.

Несомненный плюс Dion – питание от двух батареек формфактора AA (длительность работы, кстати, одна из лучших), правда, аккумуляторы не прилагаются, и подзарядка их внутри плейера также не предусмотрена. Кроме проигрывания файлов MP3 с битрейтом до 320 Kbps, поддерживается формат WMA, все существующие файловые системы (в числе которых даже UDF) и возможность обновления firmware.

Работа четырехполосного эквалайзера оставляет желать много лучшего, к счастью, звучание Dion практически не нуждается в коррекции (особенно с включенной функцией повышения баса). Оно достаточно сбалансировано и если и не относится к суперклассу, то по крайней мере – на уровне. Выход для наушников хорошо согласуется со всеми их типами, имеется линейный выход.

D-Pro MP-786

Цена $115

- **+** Несложное управление, нормальный звук, аккумуляторы AA в комплекте, низкая стоимость
- **–** Отсутствует пульт ДУ, невнятный эквалайзер, цифровой дисплей
- **!** Аппарат среднего качества, однако с неплохим дизайном

D-Pro MP-856M

Цена $162

- **+** Отличный графический дисплей, управление посредством Jog Dial, хорошая поддержка русского языка
- **–** Долгая инициализация MP3-дисков, посредственный звук, слабый пульт ДУ
- **!** Отличный хорошо продуманный аппарат, но несколько тяжеловат

D-Pro MP-876

Цена $155

- **+** Отличный пульт ДУ с ЖК-дисплеем, богатое информационное меню
- **–** Отсутствие поддержки кириллицы, не очень удобное управление
- **!** Неплохой плейер для тех, кто придает большое значение звучанию

Младшая модель из серии CD-MP3-плейеров корейской компании D-Pro ничем особенным не отличается, пульт дистанционного управления отсутствует в принципе, дизайн хоть и неплох, но несколько старомоден. Немного обескуражили названия пресетов DSP-эквалайзера. Они крайне лаконичны: Sound1, Sound2, ну и так далее до восьми. Из «фишек» можно вспомнить разве что функцию записи/диктофона (правда, только с внешним микрофоном) в небольшую память, предназначенную для буфера защиты от вибрации. Видимо, полезность такого симбиоза вызвала сомнение даже у самих разработчиков, поэтому в следующей модели этого уже нет.

MP-856M выглядит куда более современно – полнофункциональный четырехстрочный ЖК-дисплей (128 × 64) с нежно-голубой подсветкой, расположенный по центру корпуса, позволяет отображать и кириллический текст, и значки каталогов, и еще множество полезной информации. Навигация по папкам совершается либо с пульта ДУ, либо с помощью манипулятора JogDial. Особо следует отметить полную поддержку файловой системы Joilet, однако значительный минус – отсутствие поддержки формата UDF.

Звучание данного MP3-плейера не является его сильной стороной, тем не менее для этого класса – вполне сносное. К тому же его можно подрегулировать двухполосным эквалайзером – для каждой из настроек Treble и Bass выбирается необходимая резонансная частота фильтра. Имеется линейный выход.

Последнюю же модель MP-876 можно охарактеризовать как «один шаг вперед, два шага назад». С одной стороны – усовершенствованный пульт ДУ с ЖК-дисплеем и подсветкой, информативный основной экран с отображением информации из ID3-тегов, с другой – отсутствие поддержки славянских языков и длинных имен, возвращение к «пресетному» эквалайзеру, уменьшение общей функциональности и т. п.

Что действительно усовершенствовали разработчики, так это аналоговую аудиочасть. Благодаря использованию хорошего однобитового ЦАП звучание существенно улучшилось, однако проблемы с воспроизведением файлов битрейтом более 128 Kbps (шумы, трески и пр.) остались.

Наименование	Цена, $	Форматы файлов	Антишок аудио-CD, с	FM-тюнер	Наличие ДУ/ LCD на ДУ	Питание, В	ID3 - теги	Обновление firmware	Габариты, мм	Масса без батарей, г	Функциональность	Удобство	Звук	Вердикт
Dioneer Dion DCP-100	159	MP3/WMA/ASF	60	○	●/○	2 × 1,2 NiMh AA	●	●	130 × 150 × 26	230	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★★
D-Pro MP-786	115	MP3	60	○	○	2 × 1,2 NiMh AA	○	○	130 × 145 × 28	250	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆
D-Pro MP-856M	162	MP3	45	○	●/○	2 × 1,2 NiMh AA	●	○	135 × 131 × 34	275	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
D-Pro MP-876	155	MP3	20	○	●/●	2 × 1,2 NiMh AA	●	○	130 × 136 × 28	230	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆
GreenQuark CDM-178	100	MP3	45	○	○	2 × 1,2 NiMh AA	○	○	131 × 136 × 29	120	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆
iRiver iMP-100	167	MP3/WMA/ASF	40	○	●/○	2 × 1,5 AA	○	○	130 × 147 × 30	235	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
iRiver 2 Limited iMP-250	222	MP3/WMA/ASF	180	●	●/●	2 × 1,5 NiMh	●	●	130 × 147 × 30	265	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★★
iRiver iMP-350 SlimX	249	MP3/WMA/ASF	180	●	●/●	2×1,2 NiMh или 2×1,5 AA	●	●	145 × 167 × 16,7	189	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
NAPA DAV315/NAPA DAV316	114/126	MP3	40	○	○ (●)	2 × 1,2 NiMh AA	○	○	Н/д	Н/д	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Panasonic SL-MP250	170	MP3	40	○	○	2 × 1,2 NiMh или 2 × 1,5 AA	○	○	128 × 131,5 × 27	213	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Samsung MCD-SM60	99	MP3	40	○	●/●	2 × 1,2 NiMh AA	○	○	130 × 141,5 × 29	220	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Thomson Lyra PDP2080	120	MP3	40	○	○	4 × 1,5 AA	●	○	131 × 152,3 × 28,9	317	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆



D-PRO MP-876


GREENQUARK CDM-178

GreenQuark CDM-178

Цена $100

+ Прост в управлении, низкая цена, русскоязычное руководство пользователя
– Цифровой ЖК-дисплей, отсутствие пульта ДУ
! Простое недорогое решение для желающих взять MP3 с собой в дорогу

Этот гость из далекой Малайзии как две капли воды похож на множество своих китайских и тайваньских братьев. Самый обычный мобильный привод, не выделяющийся ничем особенным. Конструкция корпуса, хоть и классическая – весьма прочная, да и в целом он сделан добротно. Цифровой дисплей отображает только номер текущего каталога и файла в нем. Пульт ДУ не поставляется, и подключение его не предусмотрено.

Звук также не блещет качеством, но в целом соответствует меркам этого класса, а с включенной функцией повышения баса (DBBS) вообще выглядит вполне прилично.

iRiver iMP-100

Цена $167

+ Возможность перепрошивки firmware, отличный дисплей с подсветкой
– Посредственный звук, отсутствие закладок, не поддерживает кириллицу
! Красивый многофункциональный CD-MP3-плейер

iRiver 2 Limited iMP-250

Цена $222

+ FM-тюнер, отличная комплектация, великолепное меню, поддержка кириллицы
– Практически ничего, кроме цены
! Великолепный многофункциональный плейер с обычными габаритами

iRiver iMP-350 SlimX

Цена $249

+ Ультратонкий дизайн, переходник для элементов питания типа AA
– Высокая цена
! Великолепный CD-MP3-плейер для требовательных слушателей

В отличие от предыдущего плейера все продукты китайской компании iRiver имеют свое ярко выраженное лицо. К этому стоит прибавить, что разработчики уделили внутренней красоте своих изделий не меньше внимания, чем модному дизайну. А функциональный набор этих плейеров заслуживает самых теплых слов.

Уже первый из них обладает всеми признаками продукта серьезного – удобный пульт ДУ, великолепный алфавитно-цифровой ЖК-дисплей с двумя информационными строками, одной линейкой статусных значков и полосой из пляшущих человечков, служащих, видимо, для увеселения слушателя. Яркая зеленоватая подсветка позволит созерцать эту красоту даже в кромешной тьме.

Навигация столь же проста, сколь и удобна. Для вызова отображения структуры каталогов на экран дисплея служит клавиша NAVI, а далее перемещение осуществляется с помощью обычных курсорных клавиш. К сожалению, не предусмотрена система закладок.

С помощью функции перепрошивки firmware разработчики постоянно снабжают свой плейер новыми возможностями. Так, в последней версии появились таймер для автоматического отключения плейера, управление яркостью подсветки и контрастностью экрана, двухполосный графический эквалайзер и много прочего. Кроме формата MP3, в данный момент iMP-100 поддерживает WMA, однако список форматов скорее всего расширится.

К сожалению, звучание устройства еще требует усовершенствования. Несколько спасают дело пресеты эквалайзера (или даже ручная настройка), но все же такой способ коррекции не слишком хорошо влияет на пространственность и детализацию музыки.

Общая черта, присущая всем плейерам серии iRiver, – наличие функции плавного увеличения громкости в начале воспроизведения и линейного выхода.

iMP-250, кроме того что унаследовал все достоинства своего предшественника, претерпел определенные эволюционные изменения. Пульт дистанционного управления обзавелся небольшим ЖК-дисплеем, который, тем не менее, может отображать и названия песен, и информацию из ID3-тегов. Главный же экран представляет собой полноценную графическую ЖК-матрицу – преимущества такой конструкции наглядно видны при вызове меню настроек. Оно состоит из системы закладок а-ля Windows, главные из которых расположены сверху, а подменю – внизу. Пользоваться им очень удобно. Впечатляет список доступных языков – здесь более 100 наименований.

Перечень поддерживаемых форматов пополнился еще и ASF, кроме этого, плейер распознает play-листы программы WinAmp (!) или позволяет компоновать собственные с помощью функции создания закладок. В комплект входит два аккумулятора, которые можно заряжать непосредственно в плейере, присутствуют защита от перезарядки и функция «тренировки» элемента питания, а от внешних повреждений плейер надежно защитит великолепный кожаный кейс, где даже есть отсе-

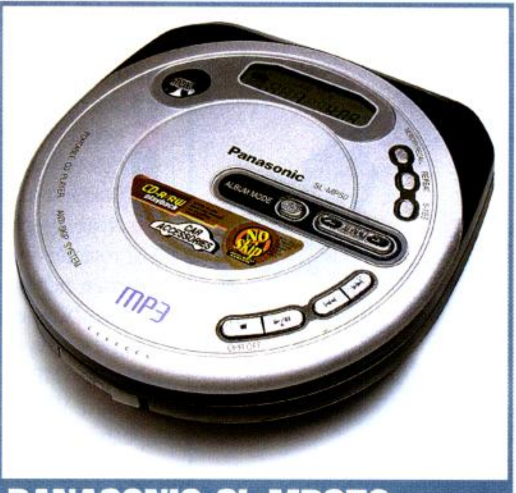

IRIVER 2 LIMITED IMP-250



IRIVER IMP-350 SLIMX



NAPA DAV 316



PANASONIC SL-MP250

ки для хранения компакт-дисков. Улучшены звучание плейера и алгоритмы работы DSP для эквалайзера.

Кстати, iMP-250 и его старший брат iMP-350 оборудованы цифровым тюнером с памятью на 16 каналов и весьма качественным приемом – такое нечасто можно встретить в этом классе устройств. Особо следует отметить большое количество буферной памяти для защиты от вибрации – почти 8 мин музыки с битрейтом 128 Kbps.

iMP-350 (или, как его называют разработчики, SlimX) отличается от младшей модели только внешним видом, технические характеристики у него те же. Благодаря вынесению полнофункционального ЖК-экрана на пульт ДУ (к тому же он немного уменьшился) и применению сверхтонких элементов питания типа Stick этот плейер почти в два раза тоньше своих собратьев.

NAPA DAV315/NAPA DAV316

Цена $114/126

+ Отличный звук, специальная конструкция для крепления на ремне
– Не поддерживает кириллицу, отсутствует подсветка ДУ
! Неплохой плейер с выраженным молодежным дизайном

Продукты компании NAPA уже упоминались на страницах нашего журнала, теперь же эта серия пополнилась упрощенными дешевыми плейерами. Функционально эти модели подобны множеству других, имеют простой пульт ДУ, двухстрочный позиционный алфавитно-цифровой дисплей и пять пресетов эквалайзера.

Однако что приятно отличает серию DAV, так это звук. Он действительно лучше, чем у многих продуктов, даже именитых производителей. Также хорошо, что выход для наушников обладает весомым запасом мощности, чего зачастую не хватает другим плейерам – поэтому их тяжело использовать в метро или улицах с большой зашумленностью.

Panasonic SL-MP250

Цена $170

+ Хороший звук, продолжительное время работы от батарей
– Слишком мало дополнительных функций
! Простой плейер известного производителя с хорошим звуком

В целом SL-MP250 практически ничем не примечателен на фоне других изделий, кроме торговой марки. Несмотря на отсутствие каких-либо «наворотов» (простой цифровой дисплей, нет ДУ, поддержка только MP3-формата), главная функция – воспроизведение цифровой музыки – как и следовало ожидать, на высоте, особенно с включенной системой повышения низких частот. Кроме того, это единственная модель, которая комплектуется по умолчанию автомобильным адаптером также производства Panasonic.

Samsung MCD-SM60

Цена $99

+ Низкая цена, хороший звук
– Не поддерживает кириллицу, маловато функций в сравнении с конкурентами
! Рядовой плейер с хорошим звуком и весьма привлекательной ценой

Про эту модель можно сказать просто – еще одна личность в цифровой семье Samsung. К сожалению, личность не слишком приметная, потому что не обладает какими-либо выдающимися чертами. Хороший дисплей, отображающий информацию из тегов ID3, номер трека и время воспроизведения, но, увы, – не лучший. Неплохое качество звука, обеспечиваемое 1-битовым ЦАП, но также далеко не идеальное. Пульт дистанционного управления с ЖК-дисплеем – тоже не новинка для этого класса устройств. В комплекте нет ни аккумуляторов, ни чехла, что сделало бы честь данной модели. В целом же, если не воспринимать эти недостатки слишком серьезно, плейер производит весьма благоприятное впечатление.

Thomson Lyra PDP2080

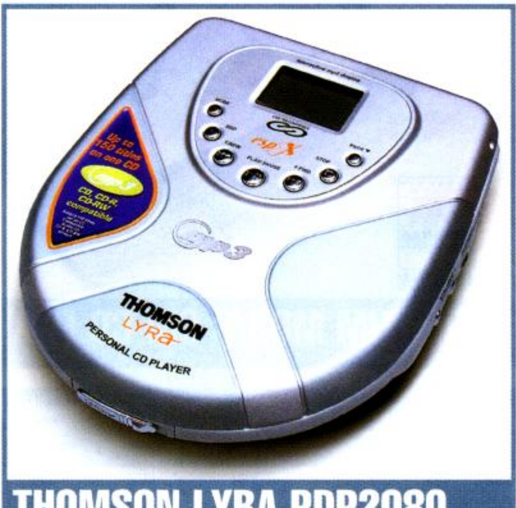
Цена $120

+ Великолепный дисплей, строгий дизайн
– Маломощный выход для наушников, большие габариты, нет поддержки кириллицы
! Классический образец строгого европейского аудиодизайна

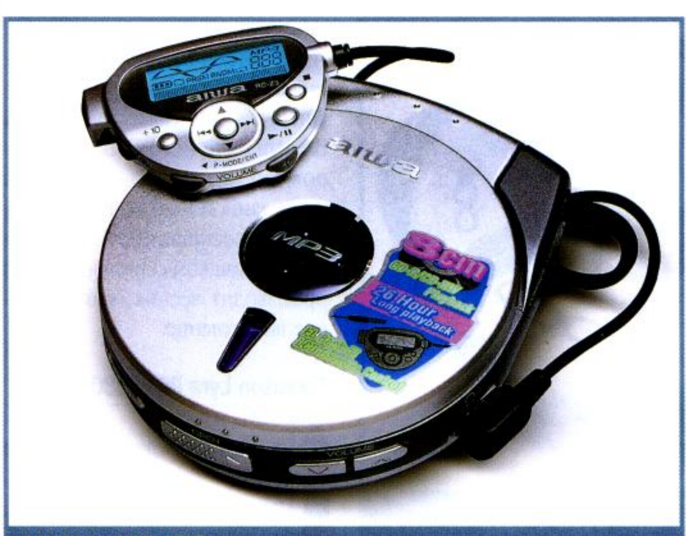
Компания Thomson по праву может считаться адептом в области использования компрессированного звука в бытовых моделях как по средствам, инвестированным в развитие этих технологий, так и по количеству выпущенных устройств. Под маркой Lyra объединена целая их серия. Мобильный CD-MP3-плейер не обладает таким «богатым» набором функций, как его азиатские «коллеги», зато звучание его вне конкуренции. Поэтому многочисленные пресеты DSP-эквалайзера ему в общем-то не требуются – достаточно динамического подъема баса. К сильным сторонам модели следует отнести отличный четырехстрочный графический дисплей, где одновременно отображаются информация о файле и несколько вложений каталогов при навигации, а к слабым – отсутствие пульта ДУ и габариты.



SAMSUNG MCD-SM60



THOMSON LYRA PDP2080



AIWA XP-Z3



D-PRO MP-896



VERBATIM MP3/8 CM CD PLAYER

MP3-CD-ПЛЕЙЕРЫ 8 СМ

AIWA XP-Z3

Цена $181

- **+** Хорошие звук и комплектация, малые габариты, отличный дизайн
- **–** Нет кириллицы, высокая цена
- **!** Отличная японская вещь для любителей «изысканного»

Настоящий брэнд среди производителей переносного аудио компания AIWA не могла обойти вниманием такую модную тенденцию, как MP3, и выпустила свой вариант MP3-CD-плейера, правда, предпочла дешевой популярности настоящую мобильность и компактность – эта модель проигрывает только диски форматом 8 см.

В остальном же оснащение плейера вполне соответствует духу времени – пульт дистанционного управления с ЖК-дисплеем, отображающий ID3-теги (к сожалению, не поддерживающий кириллицу), тонкие Stick-аккумуляторы, подзаряжающиеся прямо в устройстве. Кстати, способ подключения XP-Z3 к сети переменного тока необычен – разработчики предусмотрели для этого целую docking-станцию.

Трудно представить, чтобы компания с таким богатым опытом создала модель аудиоплейера с плохим звуком, и это действительно так. У XP-Z3 нет DSP-эквалайзера (только функция повышения баса), но он ему и не нужен – звучание выше всяких похвал.

И напоследок о мелочах. AIWA – единственный производитель, потрудившийся укомплектовать свой продукт заготовкой CD-R формата 8 см.

D-Pro MP-896

Цена $147

- **+** Низкая цена, хороший дисплей
- **–** «Старомодный» дизайн, отсутствие пульта ДУ, не поддерживает кириллицу
- **!** Не самый лучший представитель этого класса

Удивительно, но на фоне других, весьма удачных моделей компании D-Pro, «орудующих» дисками формата 12 см, MP-896 выглядит действительно как гадкий утенок, которому никогда не суждено стать лебедем.

Отсутствие пульта ДУ и подсветки ЖК-дисплея, игнорирование русских букв, «отсталая» система навигации, неудачные пресеты DSP-эквалайзера – вот далеко не полный список «клинических симптомов» этой модели. Учитывая вышеприведенные недостатки, пожалуй, только низкая цена способна соблазнить «мобильного» аудиофила совершить такую покупку. Однако справедливости ради следует заметить – если не пользоваться настройками эквалайзера, звучание плейера не вызывает заметного раздражения.

Verbatim MP3/8 см CD Player

Цена $98

- **+** Хороший баланс между качеством звука, комплектацией и ценой
- **–** Кириллица не поддерживается, отсутствует интерактивная система навигации, достаточно большие размеры
- **!** Неплохая «средняя» модель для не слишком взыскательных потребителей

Похоже, это как раз то самое исключение, которое лишь подтверждает правило. В нашем случае оно должно гласить о том, что если сапожник берется печь пироги, а кулинар – пришивать подошвы, ничего хорошего не получается. Несмотря на то что для компании Verbatim (более известной как производитель носителей информации) рынок мобильного аудио несвойственен, ей удалось выпустить вполне конкурентоспособное устройство.

В каждом из аспектов, по которым оценивались плейеры, у модели Verbatim есть своя, хоть и небольшая, но все же «фишка». В плане дизайна это карамельно-синяя полупрозрачная крышка, в наборе функций – ЖК-дисплей на пульте ДУ, отображающий как параметры трека, так и информацию из ID3-тегов, даже звук отличается собственным «энергичным» характером.

Однако, когда смотришь на ЖК-меню, слушаешь различные пресеты DSP-эквалайзера, перебираешь нехитрые навигационные возможности, все время присутствует чувство дежа-вю, ощущение того, что где-то это все уже встречалось...

Наименование	Цена, $	Форматы файлов	Антишок аудио-CD, с	FM-тюнер	Наличие ДУ/LCD на ДУ	Питание, В	ID3-теги	Обновление firmware	Габариты, мм	Масса без батарей, г	Функциональность	Удобство	Звук	Вердикт
AIWA XP-Z3	181	MP3	40	○	●/●	2×1,2NiMh или 2×1,5 AA	●	○	90 × 104 × 28	Н/д	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★★
D-Pro MP-896	147	MP3	10	○	○	2 × 1,2 NiMh AA	●	○	98 × 112 × 28	145	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆
Verbatim MP3/8 см CD Player	98	MP3	160	○	●/●	2 × 1,2 NiMh AA	●	○	100 × 100 × 24	150	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★★

MP3 FLASH-ПЛЕЙЕРЫ

Digit@lway MPIO DMB

Цена $175

- **+** Возможность расширения, симпатичный дизайн, записная книжка
- **–** Крайне неудобное управление, небольшие проблемы со звуком, отсутствие ДУ
- **!** Стильный плейер, но, к сожалению, с некоторыми недостатками

Digit@lway MPIO DME

Цена $143

- **+** Возможность расширения, удобное управление, пульт ДУ, небольшие габариты и масса, продолжительное время работы от батарей
- **–** Малый объем внутренней памяти, минимальный набор функций
- **!** Еще один стильный плейер, но, увы, с малым объемом памяти и ограниченной функциональностью

Digit@lway MPIO DMG

Цена $185

- **+** Возможность расширения, стильный дизайн, записная книжка, диктофон, миниатюрность, очень удобное управление
- **–** Высокая цена, отсутствие ДУ, небольшой объем памяти
- **!** Стильное и функциональное устройство, но слишком дорогое для такого объема памяти

Несмотря на некоторые различия в дизайне, с первого взгляда понятно, что эти проигрыватели входят в одну серию. Симпатичная форма устройств, выполненных из пластика двух типов, автоматически переключает ваши мысли в сторону развлечений, плюс к этому небольшой размер и масса – именно так и должны выглядеть портативные MP3-плейеры.

Все устройства снабжены слотами расширения для карт формата Smart Media, но оснащены и внутренней памятью. Кроме побывавших у нас в редакции моделей, есть еще варианты MPIO DMB с 32 MB встроенной памяти, DME и DMG с 64 и 128 MB. Также MPIO DMB и DMG выпускаются в трех цветовых решениях. Для DMB и DMG есть возможность опционального подключения внешней цифровой фотокамеры Digital Still Camera (DSC), позволяющей сохранять фото размером 640×480 пикселов. Эти же модели оборудованы функциями записной книжки. Записи создаются на компьютере с помощью специального ПО и перемещаются в плейер простым копированием файла с расширением *.mem. Все проигрыватели питаются от одного элемента AA 1,5 В и снабжены удобным ПО MPIO Manager для переноса файлов (и не только музыкальных) с компьютера. У всех устройств имеются эквалайзеры, причем у модели DMG – с шестью пресетами и возможностью пользовательской регулировки.



DIGIT@LWAY MPIO DME



DIGIT@LWAY MPIO DMG



DIGIT@LWAY MPIO DMB

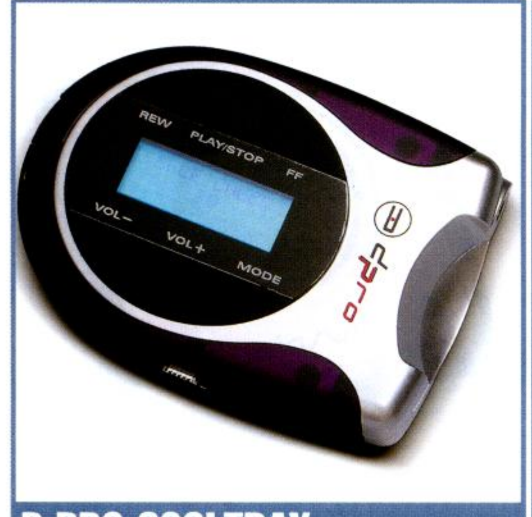
Вообще плейеры произвели на нас хорошее впечатление, но, к сожалению, ни один из них нельзя назвать идеальным. Так, у MPIO DMB не очень комфортное управление – джойстик слишком чувствительный и неудобный, к тому же у этого устройства наблюдаются проблемы с проигрыванием MP3 в битрейте 320 Kbps – странные щелчки и шипение. DME слишком прост (минимальный набор функций) и оснащен небольшим объемом памяти, но имеет максимальное время работы от батареи (30 часов) и пульт ДУ. Самый совершенный из плейеров – DMG: он обладает функциями диктофона (звук записывается в файлы WAV с битрейтом 32 Kbps), очень удобен в управлении и проигрывает файлы в формате WMA. Но цена устройства с таким объемом памяти показалась нам несколько завышенной.

Звучание всех плейеров, кроме DMB, во всех режимах можно назвать удовлетворительным, хотя и не слишком впечатляющим. Звук ровный, но без особых нюансов, басы несколько слабоваты.

В целом, устройства от Digit@lway очень неплохи, если бы не мелкие недостатки и высокая цена.

Наименование	Цена, $	Тип встроенной памяти/ объем, MB	Тип внешней памяти	Форматы файлов	Диктофон/ FM-тюнер	ДУ	Питание, В	Обновление firmware	Программное обеспечение	Габариты, мм	Масса без батарей, г	Функциональность	Удобство	Звук	Вердикт
Digit@lway MPIO DMB	175	Flash/64	SMC	MP3	○	○	1,5 AA	○	MPIO Manager, Musicmatch Jukebox	87 × 62 × 21	71	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆
Digit@lway MPIO DME	143	Flash/32	SMC	MP3	○	●	1,5 AA	○	MPIO-DME Manager, Musicmatch Jukebox	68 × 68 × 18,9	59	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Digit@lway MPIO DMG	185	Flash/32	SMC	MP3, WMA, AAC*	●/○	○	1,5 AA	○	MPIO Manager, Musicmatch Jukebox	68 × 68 × 17	63	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆
D-Pro Cooltrax	157/140	Flash/96/64	SMC	MP3	○	○	1,5 AA	○	MP3 Manager	95 × 65 × 26	81	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆
Thomson Lyra PDP2211	157	○	CF	MP3, WMA, G2	○/●	●	2 × 1,5 AA	●	Musicmatch Jukebox	104,5 × 63,5 × 19,8	91	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Thomson Lyra PDP2224	150	Flash/64	MMC	MP3, WMA	○	○	2×1,5 AAA	●	Musicmatch Jukebox	46 × 57 × 28	80	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆

* Опционально. Принятые сокращения: SMC – Smart Media Card, CF – Compact Flash, MMC – MultiMedia Card. Все плейеры (кроме Thomson Lyra PDP2211) поддерживают USB 1.1 и комплектуются программным обеспечением под операционные системы Windows 98/2000/XP/Mac OS (кроме D-Pro Cooltrax, этот плейер Mac OS не поддерживает).



D-PRO COOLTRAX



THOMSON LYRA PDP2224

D-Pro Cooltrax

Цена $157

+ Возможность расширения, самый дешевый из Flash-плейеров с таким объемом памяти
– «Топорный» дизайн, минимализм функций, неудобное управление, не очень качественный экран, посредственный звук
! Для столь непрезентабельного устройства цена ощутимо завышена

Thomson Lyra PDP2211

Цена $157

+ Возможность расширения, удобное управление, пульт ДУ, FM-тюнер
– Большие габариты, внешний Compact Flash-дисковод, система Sound Pressure Control
! Неплохой плейер с FM-тюнером, если бы не габариты и необходимость во внешнем считывателе карт

Thomson Lyra PDP2224

Цена $150

+ Возможность увеличения памяти, небольшие габариты и масса, приемлемая цена
– Минимализм функций, отсутствие ДУ, переизбыток басов, система Sound Pressure Control
! Средний во всех отношениях проигрыватель с минимальным набором функций

Несмотря на либеральную цену плейер от D-Pro не впечатляет. Он великоват и, мягко говоря, не очень изящен. Управление иначе как ужасным назвать нельзя – неудобные тугие кнопки, невразумительное меню с непонятными сокращениями. Отдельно регулируются уровень громкости, верхних и нижних частот, можно выбрать режим проигрывания и подсветки.

Подключение плейера не вызывает проблем, для копирования файлов придется установить и использовать упрощенное ПО MP3 Manager. Проигрыватель позволяет переносить файлы с данными, но они почему-то отображаются на индикаторе как невоспроизводимые треки.

Звучание плейера какое-то неубедительное, более-менее качественный звук выдается только на максимальной мощности, на которой также появляются ощутимые собственные шумы, при понижении громкости до 3/4 звук становится невыразительным и слишком тихим.

Компания Thomson приложила немало усилий для развития формата MP3. Поэтому к проигрывателям данного производителя мы проявили особый интерес. Попавшие к нам в руки устройства относятся к старой серии портативных MP3-плейеров, выпускаемых компанией под торговой маркой Lyra, и уже существуют их модифицированные версии.

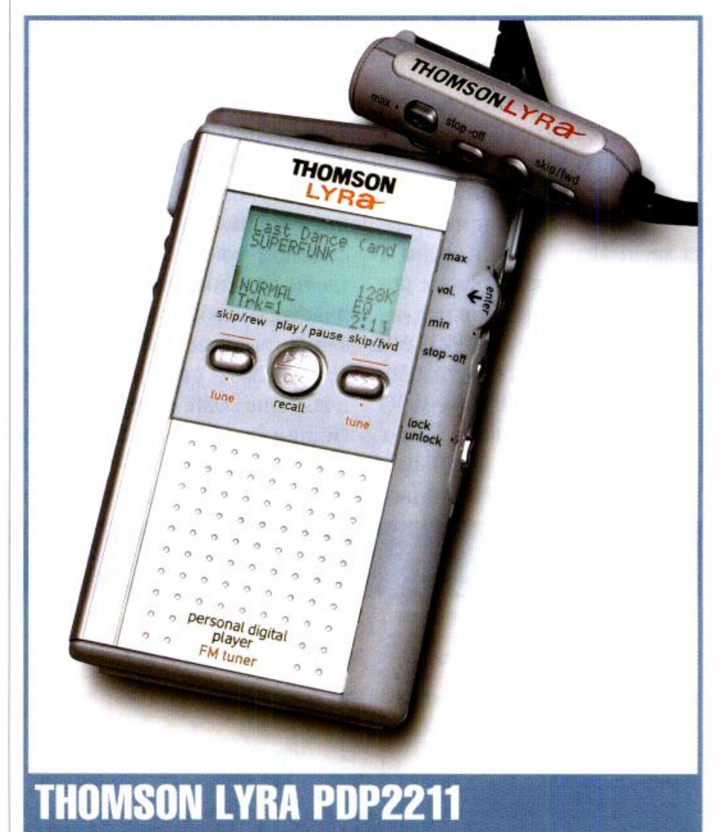
PDP2211 (Thomson Lyra Personal Digital Player) – достаточно крупное устройство, сравнимое по размерам с Apple iPod, не имеет собственной памяти, а для загрузки музыки с компьютера использует внешний USB-считыватель карт Compact Flash. В комплекте с плейером идет карта объемом 64 MB. Конечно, такое промежуточное звено между ПК и проигрывателем не вызывает положительных эмоций. Зато приятно удивляет наличие в PDP2211 неплохого FM-тюнера с памятью на 15 радиостанций. Проигрыватель понимает аудиофайлы в форматах MP3, WMA и нечасто используемом G2.

Управлять плейером удобно, для этого в основном применяется боковое колесико типа jog-dial или удобный пульт ДУ. PDP2211 снабжен эквалайзером, имеющим пять пресетов и возможность пользовательской регулировки (5 полос). Питается устройство от двух батареек формата AA или от адаптера постоянного тока.

Плейер PDP2224 (Pocket Digital Player) значительно меньше, но из-за его асимметричности носить проигрыватель в кармане не очень удобно. Он оснащен 64 MB памяти и слотом расширения MultiMedia Card. Набор функций минимален: кроме регулировки громкости, можно изменить лишь режим проигрывания и установки DSP (5 настроек). Форматы, поддерживаемые плейером, – MP3 и WMA. Питание осуществляется от двух батарей типа AA, которые и размещаются в том самом неудобном выступе на задней стенке.

Звучание обоих проигрывателей не очень впечатляет. Если у PDP2211 его еще можно назвать неплохим как в MP3, так и в FM-режимах, то у малютки PDP2224 наблюдается явный переизбыток басов наряду с вялыми высокими частотами. При этом оба плейера оснащены системой Sound Pressure Control, сильно ограничивающей громкость звучания, что, естественно, не самым лучшим образом сказывается на качестве проигрывания.

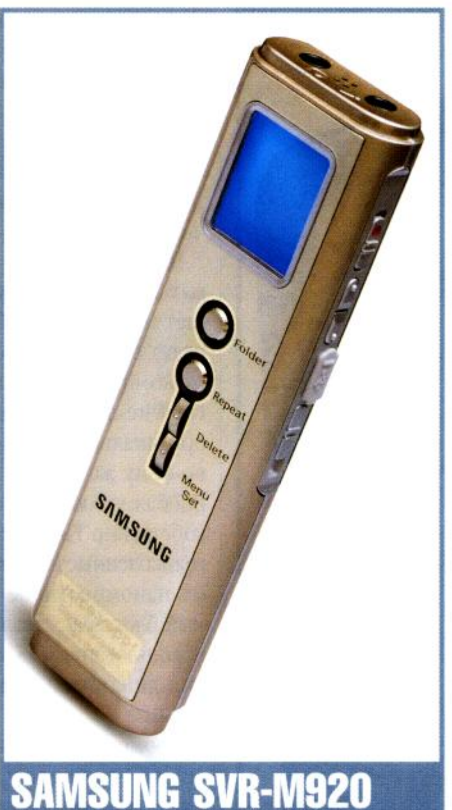
Впрочем, учитывая почтенный возраст обоих устройств, можно было бы сделать им скидку, хотя их потребительских качеств это не улучшит. Возможно, новая серия портативных цифровых плейеров Thomson при поступлении на рынок Украины исправит положение.



THOMSON LYRA PDP2211



OLYMPUS DM-1



SAMSUNG SVR-M920



SAMSUNG BR-1640

ЭКЗОТИКА (ДИКТОФОНЫ-ПЛЕЙЕРЫ)

Olympus Voice & Music DM-1

Цена $305

- **+** Отличный диктофон, удобное ПО, графический эквалайзер, функции будильника, возможности индексации записей, режим long-play
- **–** Неинтуитивное управление, WOW-эффекты, маленький экран, дорогие карты SmartMedia, несколько глуховатое звучание, высокая цена
- **!** Профессиональный диктофон с функциями MP3-плейера

Samsung Voice Pen Music SVR-M920

Цена $195

- **+** Шикарный внешний вид, выносной микрофон, телефонный адаптер, маленькие размеры и масса, неплохой звук
- **–** Не очень удобное управление, нет возможности увеличения памяти, маленький экран, малое время работы от батарей
- **!** Имиджевый диктофон с функциями MP3-плейера и шикарная вещица

Samsung Voice Yepp BR-1640

Цена $190

- **+** Великолепный внешний вид, выносной микрофон, маленькие размеры и масса, неплохой звук
- **–** Не самое удобное управление, нет возможности увеличения памяти, маленький экран, малое время работы от батарей
- **!** Еще одна шикарная штучка от Samsung

При всей своей внешней несхожести диктофоны производства Olympus и Samsung имеют множество общих черт. Собственно, в первую очередь это современные цифровые voice-рекордеры со всеми присущими таким устройствам функциями: поддержкой трех-четырех директорий (597 записей в 3-х папках у Olympus и 396 записей в 4-х папках у Samsung), возможностью поиска и индексации записей, повторного проигрывания, различными режимами усиления басов, регулировкой чувствительности микрофона и голосовой активации, загрузки и последующей обработки файлов на ПК с помощью специального ПО.

Olympus чуть более функционален как диктофон, поставляется с набором интересного software, устройства Samsung более стильные, к тому же оба снабжены внешними микрофонами, а SVR-M920 еще и адаптером, позволяющим записывать телефонные разговоры. К сожалению, время жизни батарей, особенно при воспроизведении MP3, у всех устройств весьма невелико, а адаптеры для питания от сети для них либо вообще не существуют (Samsung) либо продаются отдельно (Olympus).

Похожи и функции MP3-проигрывания у всех трех диктофонов. Файлы MP3-хранятся в отдельных папках, маленькие экраны не позволяют отображать информацию о треках, к тому же поддержка ID3-тегов у устройств отсутствует. Диктофон Olympus, помимо стандартного MP3 с различным битрейтом, проигрывает и файлы WMA и, кроме того, позволяет обновлять firmware, включая таким образом поддержку новых кодеков. У Olympus DM-1 и Samsung SVR-M920 имеются эквалайзеры, причем у первого даже графический с пятью полосами.

Прослушивание тестовых записей показало вполне приемлемое звучание у диктофонов Samsung и несколько глуховатый звук у устройства Olympus, при этом включение широко разрекламированных WOW-эффектов окружающего звучания и усиление баса только ухудшает качество воспроизведения. В целом, можно порекомендовать использовать для прослушивания на таких диктофонах композиции с максимальным битрейтом, но, учитывая небольшой объем памяти, это вряд ли рационально. Так что собственно как MP3-проигрыватели данные устройства не очень функциональны.

Наименование	Olympus DM-1	Samsung SVR-M920	Samsung BR-1640
Цена, $	305	195	195
Тип встроенной памяти/ объем, MB	○	Flash/32	Flash/64
Тип внешней памяти/ объем, MB	Smart Media Card/64	○	○
Форматы файлов	MP3, WMA	MP3	MP3
Интерфейс	USB 1.1	USB 1.1	USB 1.1
Диктофон/ FM-тюнер	●/○	●/○	●/○
Питание, В	2 × 1,5 AA	1,5 AAA	2 × 1,5 AAA
Обновление firmware	●	○	○
Программное обеспечение	Olympus Voice & Music DM-1 Utility Software, Musicmatch Jukebox	Voice Yepp Manager	Voice Manager Pro
Габариты, мм	109,5 × 50 × 16,7	103 × 34,8 × 14,7	117 × 34 × 15
Масса с батареями, г	86	52	61,5
Дополнительные возможности	Будильник, WOW-эффекты	Будильник, внешний микрофон, телефонный адаптер	Будильник, внешний микрофон
Функциональность	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆
Удобство	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Звук	★★★★☆	★★★★★	★★★★★
Вердикт	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆



APPLE IPOD

MP3 HD-ПЛЕЙЕРЫ

Apple iPod

Цена $496

+ Потрясающий дизайн и эргономика, высокое качество звука, большая емкость, великолепный эквалайзер, очень четкий экран

– Высокая цена, сложность подключения к PC

! Самый совершенный и элегантный портативный плейер из существующих и... он стоит своих денег

Есть вещи, в которые влюбляешься буквально с первого взгляда, и аудиоплейер Apple iPod – одна из них. Элегантное устройство размером с колоду карт, выполненное из белого акрила и полированной стали, буквально просится в руку. И хотя плейер весит почти 200 г (все-таки внутри винчестер объемом 5 GB), он спокойно ложится в карман рубашки и не стесняет движений, а благодаря стальному корпусу можно не опасаться, что устройство повредится при падении.

Управление iPod настолько оригинально, насколько и удобно. Пять клавиш: Menu (по совместительству Back), Forward, Backward, Play/Pause и центральная кнопка Ok – в сочетании с необычным кольцом прокрутки для перемещения по меню, регулировки громкости звука или «перемотки» композиций позволяют с легкостью справляться со всеми функциями управления буквально одним пальцем. Немалая заслуга в этом и интуитивного меню, служащего для выбора композиций, отсортированных по исполнителю, наименованию, жанру или в соответствии с play-листами, изменения множества параметров iPod (таймера sleep mod, установок эквалайзера, подсветки и контрастности экрана, режимов повтора и т. д.). Поражает и великолепный DSP плейера, поддерживающий 20 режимов работы эквалайзера, которым, кстати, можно управлять и с iMac.

Питается iPod от ионолитиевых аккумуляторов, которых хватает на 10 часов работы. Подзарядка батарей происходит либо от компьютера по интерфейсу FireWire, либо от сети с помощью оригинального трансформатора по тому же кабелю FireWire (!). Вообще у iPod только два гнезда – собственно FireWire и выход на великолепные наушники, по форме напоминающие процессорный блок iMac 2, выполненные с использованием 18-миллиметровых динамиков на неодимовых магнитах.

Кроме применения в качестве MP3-плейера (а на такой проигрыватель помещается до 1000 композиций (!) при битрейте 160 Kbps), iPod позволяет хранить контактные данные из 1000 карт стандарта vCards 2.1 или 3.0. Благодаря поразительно четкому дисплею (160 × 128 пикселов) текст читается отлично, более того, появились слухи о перепрограммировании iPod для использования в качестве электронной книги – представьте себе 2,5 миллиона страниц в кармане! Ну и, конечно, плейер можно применять как съемный жесткий диск, что с его-то «быстрым» интерфейсом очень удобно. Так, директория объемом около 300 MB, содержащая более 300 файлов, копируется на iPod всего за 40 секунд.

Взаимодействие iPod с iMac потрясает. Все, что вам нужно, – вставить в дисковод любимый audio-CD и подключить iPod... Буквально через 10 минут плейер можно отключать – все композиции с аудиодиска будут закодированы в MP3 с битрейтом 160 Kbps и скопированы на проигрыватель. Конечно, параметры кодирования/синхронизации настраиваются и вручную, но необходимости в этом просто нет.

Все это хорошо, скажет читатель, но при чем здесь PC? Ответ прост – благодаря стараниям народных умельцев iPod теперь можно подключить к любому Windows-компьютеру, оборудованному разъемами FireWire. Для этого нужно загрузить, например, с сайта *download.com* утилиту EphPod (на текущий момент v1.45) и установить ее на ПК. Здесь, правда, есть один нюанс – для работы EphPod необходима программа, позволяющая читать диски в формате Mac OS, – Mac Opener версии выше 4.0, которая сама по себе стоит немало. Особо повезло обладателям элитных звуковых карт Creative Audigy, оборудованных портами FireWire (внимание – внешняя версия Extigy не имеет таких портов!), и любителям видеомонтажа, так как последние платы, например Pinnacle, оснащены разъемом IEEE-1394. В противном случае придется приобретать отдельную плату FireWire, которая может стоить еще $30–70. Конечно, такой метод подключения нельзя назвать простым и удобным, но, тем не менее, он существует.

Звук iPod приятно поражает (скорее всего, к этому приложили руку инженеры Harmon Kardon, с которыми давно «водит дружбу» Apple) – тестовые композиции звучали весьма детально и мощно во всех частях диапазона.

Кроме «старой» модели iPod с винчестером объемом 5 GB, недавно поступила в продажу и обновленная версия с жестким диском 10 GB. А это значит – ровно в 2 раза больше музыки у вас в кармане. Стоит более емкая модель еще дороже – $620.

Archos Jukebox HD-MP3 Recorder

Цена $555

+ Высокая емкость носителя, удобное управление, функции диктофона, Stereo Digital In/Out

– Очень высокая цена, крайне неудобное расположение батарей, медленный интерфейс, отсутствие ДУ, большая масса

! Плейер можно было бы назвать отличным, если бы не завышенная более чем в 2 раза цена

Компания Archos была одной из первых, кто начал выпускать портативные аудиоплейеры с жесткими дисками, но только сейчас ранняя модель Archos Jukebox, вышедшая еще год назад, попала к нам в редакцию. На сегодня существуют модификации проигрывателя с винчестерами 10 и 20 GB, причем последняя из них оснащена быстрым интерфейсом USB 2.0. Интересно, что позиционируются данные устройства как автомобильные плейеры. Но вернемся к нашей модели с жестким диском на 6 GB.

Проигрыватель Archos Jukebox HD-MP3 Recorder по габаритам и массе занимает промежуточное положение между Apple iPod и Creative D.A.P. Jukebox – при размерах, сравнимых с продуктом Apple, по массе он ближе к устройству Creative. Серебристый «кирпичик» с синими резиновыми вставками по углам, за которыми, как оказалось, прячутся 4 Ni-MH-аккумулятора, уже не помещается в карман рубашки, но для его переноски в комплекте идет поясной чехол. Те же резиновые угловые вставки предохраняют плейер от ударов (проверить надежность защиты мы не решились).

Хотя установка драйверов под Windows Me вызвала у нас некоторые проблемы (пришлось загрузить с сайта производителя новую версию), работать с плейером проще простого. Он распознается системой как внешний USB-диск и имеет обычную файловую систему – так что перенос музыкальных композиций и любых других файлов происходит путем простого копирования. Конечно, скорости интерфейса USB 1.1 здесь уже недостаточно, файл размером 355 MB переписывался на Archos Jukebox более 14 минут. Наверняка новая 20-гигабайтовая модель с интерфейсом USB 2.0 здесь как нельзя кстати.

Наименование	Apple iPod	Archos Jukebox HD-MP3 Recorder	Creative D. A. P. Jukebox
Цена, $	496	555	350
Объем жесткого диска, GB	5	6	20
Форматы файлов	MP3, WAV, AIFF	MP3	MP3, WMA, WAV
Интерфейс	FireWire	USB 1.1	USB 1.1
Диктофон/FM-тюнер	○/○	●/○	○
Наличие ДУ	○	○	○
Питание, В	Li-Ion-аккумулятор	4 × 1,2 AA NiMH	4 × 1,2 AA NiMH
Эквалайзер/пресеты/полосы	●/20/○	○/○/○	●/10/3
Обновление firmware	●	●	●
Операционная система	Mac OS	Windows 98/Me/2000/XP, Mac OS	Windows 98/Me/2000/XP, Mac OS
Программное обеспечение	iTunes 2	Musicmatch Jukebox	Creative PlayCenter 2, iTunes
Габариты, мм	102 × 61,8 × 19,9	115 × 83 × 34	140 × 127 × 3,8
Масса без батарей, г	185	350	400
Дополнительные возможности	Адресная книга	SPDIF, кодирование в реальном времени	Два выхода, адаптеры для автомобиля, JukeDock
Функциональность	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Удобство	★★★★★	★★★★★	★★★★☆
Звук	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆
Вердикт	★★★★★	★★★★☆	★★★★★

Управлять устройством с помощью 4 клавиш перемещения, трех функциональных клавиш и кнопки Play/Pause достаточно удобно, хотя порой реакция Archos Jukebox казалась нам несколько замедленной, стандартная древовидная структура директорий упрощает навигацию, есть здесь и функции поиска композиций.

Вообще, с точки зрения функциональности, Archos Jukebox очень неплох. Это единственное из устройств в нашем обзоре, оснащенное, кроме стандартного линейного выхода (в комплекте стереошнур типа «тюльпан») и выхода на наушники, еще и Stereo Digital In/Out. То есть плейер может записывать звук практически из любого источника, кодируя его в MP3 «на лету», а также воспроизводить музыку, например на бытовую акустическую систему. Также в формате MP3 сохраняется запись со встроенного микрофона, причем качество полученных файлов достаточно высокое, так что при необходимости Archos Jukebox работает еще и как цифровой диктофон.

Обновление программного обеспечения и диагностика жесткого диска также производятся буквально одним нажатием кнопки. Собственно эквалайзера у проигрывателя нет, но из меню можно установить уровень высоких и низких частот, а также величину Bass Boost. Из того же системного меню легко настроить параметры энергосбережения, подсветки экрана, контрастности. Сам экран в общем-то неплохой, но после сверхчеткого большого дисплея iPod не очень впечатляет. Вдобавок к описанным функциям плейер дает возможность создавать и редактировать свои собственные play-листы, правда, сама процедура не совсем интуитивная и требует изучения руководства пользователя.

Прослушивание, проведенное нами, позволяет оценить звучание Archos Jukebox как приемлемое. Но стоит обратить внимание на то, что на большой громкости плейер ощутимо шумит, и даже при выкручивании регулятора высоких частот чувствуются некоторые провалы в верхней части звукового спектра.

Все было бы хорошо, и за отличные функциональные возможности мы бы порекомендовали этот плейер любителям мобильной музыки, если бы не завышенная более чем в два раза цена, превышающая даже стоимость элитного Apple iPod. Практически аналогичный по объему и возможностям плейер Creative D.A.P. Jukebox 6 GB стоит в Украине всего $200. А новая модель Archos Jukebox MP3 Recorder 20 GB с интерфейсом USB 2.0 при покупке на сайте производителя обошлась бы вам всего в 420 евро, вот только продажи через Internet в страны СНГ компания Archos не осуществляет.



ARCHOS JUKEBOX HD-MP3 RECORDER

Creative D.A.P. Jukebox 20 GB

Цена $350

+ Высокая емкость, разумная цена, поддержка EAX, множество аксессуаров, удобное ПО
− Малое время работы от батарей, медленный интерфейс, большая масса, отсутствие ДУ
! Отличный плейер с богатыми возможностями за разумную цену

К сожалению, анонс новой версии персонального аудиоплейера Creative Nomad Jukebox 3, оборудованного быстрым интерфейсом FireWire, оптическим выходом и емкими ионолитиевыми батареями, произошел буквально за несколько дней до начала тестирования, и устройство еще не поступило на украинский рынок. Тем не менее три предыдущие модели D.A.P. Jukebox продаются у нас в стране, и старшую из них, оснащенную винчестером емкостью 20 GB, мы рассмотрим.

О первой версии D.A.P. Jukebox с 6-гигабайтовым винчестером мы писали более года назад (см. «Домашний ПК», № 5, 2001), с тех пор вышло еще два варианта устройства с объемами жестких дисков 10 и 20 GB (около 2500 и 5000 композиций при битрейте 128 Kbps соответственно). Основные изменения (кроме увеличения емкости) коснулись программного обеспечения как самого плейера – firmware версии 2.95 с улучшенными опциями записи и диагностики, поддержка WAV, так и очень неплохого клиентского ПО для компьютера – Creative PlayCenter 2.0, которое, кроме функций аудиоплейера и граббера, теперь позволяет использовать проигрыватель как внешний носитель. В остальном – это все тот же Jukebox.

Весьма массивное (около 400 г без батарей) устройство размером со стандартный CD-плейер не помещается даже в кармане пиджака (так что рекомендуем после приобретения поискать к нему чехол для переноски на поясе), но великолепно подходит, например, для автомобиля, благо, шнур для питания от прикуривателя и кассетный адаптер можно приобрести отдельно. Система навигации Jukebox весьма прозрачная, но после элегантного меню и колеса прокрутки Apple iPod уже не кажется такой удобной (для навигации используется целых 7 кнопок). Проигрывает продукту Apple и ЖК-дисплей, как по размерам (здесь это 132 × 64 пиксела), так и по качеству.

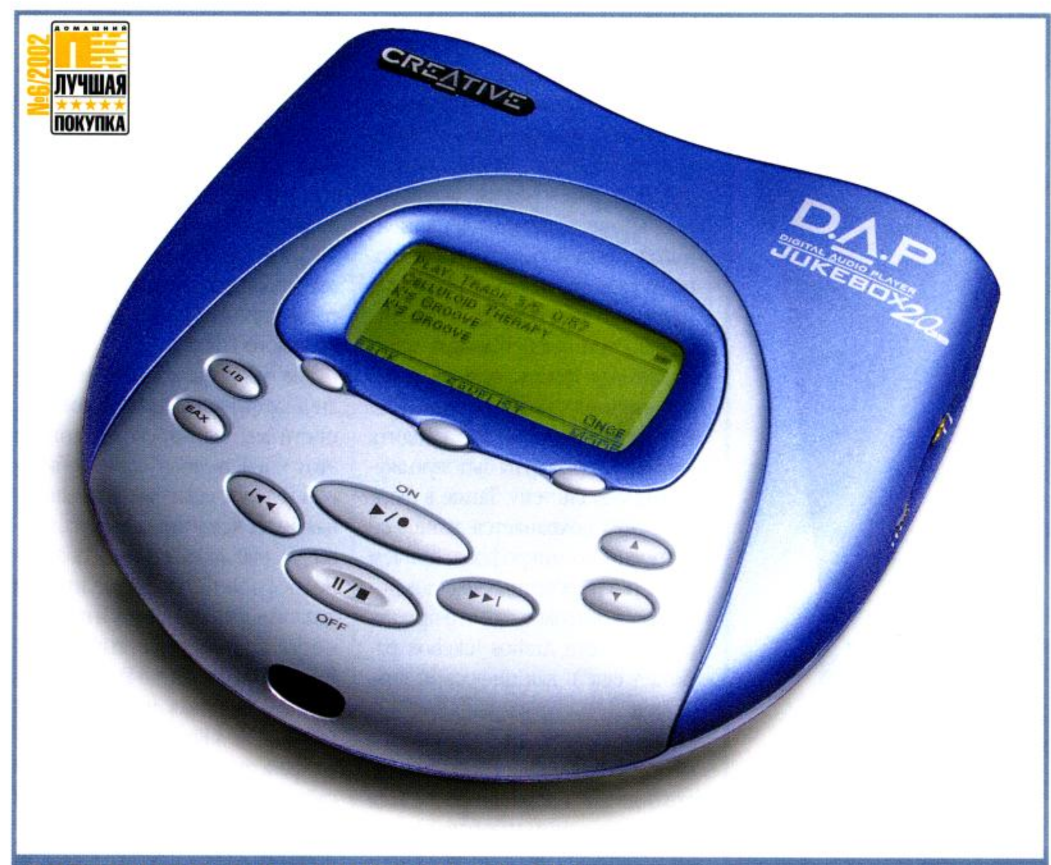
D.A.P. Jukebox оснащен мощным DSP EMU10K и поддерживает эффекты окружающего звучания EAX, более того, на плейере расположено два линейных выхода для подсоединения к внешней акустике 4.1. Также у проигрывателя имеется выход на наушники (идущие в поставке Creative HQ-30 нас особо не впечатлили) и линейный вход. К ПК плейер подключается по интерфейсу USB, но, как нам показалось, работает он с ним не на полную мощность. Так, файл объемом 355 MB копировался более 14 минут. Но более всего удручает мизерное время работы проигрывателя от четырех Ni-MH-аккумуляторов – всего 4 часа! Неудивительно, что в новой версии плейера батареи ионолитиевые.

Кроме уже названных автоаксессуаров, Creative предлагает использовать с Jukebox докстанцию Cambridge SoundWorks PlayDock PD 200 стоимостью около $200. Это массивное устройство (6,2 кг) оснащено собственными аккумуляторами (возможно и питание от сети) и акустической системой 2.1 (сабвуфер 15 Вт RMS и сателлиты 2 × × 7 Вт RMS), что позволяет слушать плейер, например на природе.

Хочется обратить внимание, что применять D.A.P. Jukebox в качестве носимого HDD можно только на тех компьютерах, на которых установлен Creative PlayCenter 2.0 – лишь данное ПО позволяет просматривать файловую систему устройства. Само же программное обеспечение очень удобное и дружелюбное – с его помощью можно не только записывать композиции на Jukebox, но и создавать play-листы, управлять параметрами плейера и даже кодировать музыку «на лету».

Прослушивание показало традиционно высокое качество аудиоустройств Creative. При подключении внешней акустики звук практически не отличим от того, что выдает ваша sound-карта, на наушниках он чуть «пожиже» – не хватает глубины и деталей. Поразил нас и Cambridge SoundWorks PlayDock PD 200, для системы такого размера высокие и средние частоты очень неплохи, басов, правда, недостает, но, поколдовав немного с эквалайзером, мы добились вполне приемлемого и мощного звучания, в том числе и в нижнем диапазоне.

Учитывая невысокую стоимость D.A.P. Jukebox (модель с винчестером на 6 GB продается по цене около $200), этот плейер, как нам кажется, будет разумным вложением средств. В скором будущем мы надеемся познакомить вас с новой моделью Creative Nomad Jukebox 3. ■



CREATIVE D.A.P. JUKEBOX 20 GB

Серебряные видеокарты Triplex Millennium Silver

Максим Потапов

Видеокарты бывают разные: синие, желтые, красные, ведь каждому производителю хочется чем-нибудь привлечь покупателя. Вот и тайваньская компания Triplex Electronics прославилась тем, что не просто «раскрасила» свои продукты, а покрыла их слоем серебристого металла.

Технология Triplex Millennium Silver предусматривает «серебрение» печатных плат как снаружи, так и изнутри, для улучшения отвода и рассеивания тепла от графического чипа и микросхем видеопамяти. По заявлению компании Triplex, видеокарты серии Millennium Silver нагреваются до 15% меньше, чем аналогичные продукты других производителей. Кроме того, за счет «серебрения» улучшается защита от кондуктивных электромагнитных помех. И наконец, видеокарты Triplex являются более безвредными для окружающей среды, ведь в отличие от традиционной технологии изготовления и обработки печатных плат Millennium Silver не предусматривает использования материалов, содержащих свинец.

Итак, за неотразимым внешним видом продуктов Triplex стоит серьезное научное обоснование, что само по себе приятно. Но имеют ли инновации Triplex практическую ценность в дополнение к эстетической и теоретической – это вопрос. Ведь в обычных условиях ощутить преимущество технологии Millennium Silver довольно проблематично: обычные видеокарты от известных производителей работают не хуже, чем «посеребренные» от Triplex. Единственный способ убедиться в эффективности новаторского подхода Triplex – проверить разгонный потенциал видеокарт этой серии. И потому мы уделим данному аспекту особое внимание в настоящем обзоре.

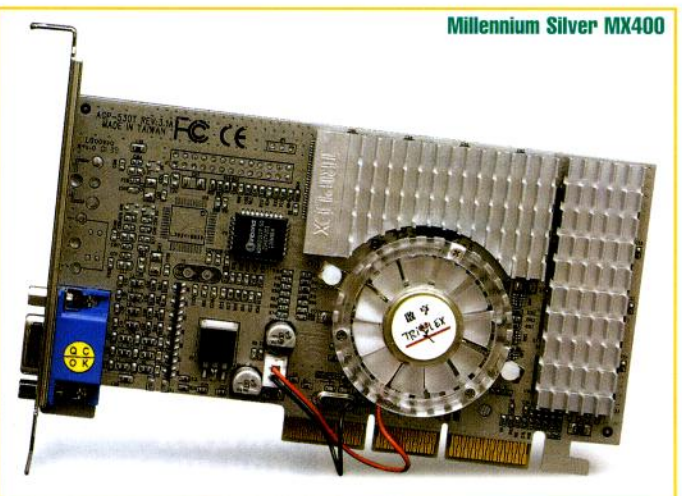
MILLENNIUM SILVER MX400

★★★★☆

Цена $70

- **+** Эффективная система охлаждения
- **–** Медленная память, отсутствует видеовыход
- **!** При цене не выше, чем у конкурентов, она подкупает своим внешним видом

Пожалуй, это единственная из известных нам видеокарт на базе GeForce2 MX400, у которой на микросхемах памяти установлены радиаторы. Столь серьезная охладительная система, конечно же, вдохновит на подвиги любителей разгона. Тем более что именно невысокая пропускная способность памяти ограничивает быстродействие GeForce2 MX400. И, кроме того, радиаторы надежно защищают микросхемы памяти от перегрева и, как следствие, выхода из строя при разгоне.



Millennium Silver MX400

Однако наши опыты с Silver MX400 принесли неутешительные результаты: поднять частоту памяти со штатных 175 MHz выше чем до 190 не удалось, так как слишком медленными оказались микросхемы памяти. И это тем более печально, ведь графическое ядро без проблем достигло 250 MHz (штатная частота – 200 MHz).

Такой результат неудивителен для видеокарт GeForce2 MX400, оснащенных 64 MB. Обычно в 32-мегабайтовые версии устанавливают более скоростные микросхемы памяти, и это гораздо полезнее для GeForce2 MX400, чем дополнительные 32 MB.

В целом, Millennium Silver MX400 можно охарактеризовать так: «Хотели как лучше, а получилось как всегда». Впрочем, при довольно скромной цене и эффектной «внешности» к этой видеокарте не стоит слишком придираться.

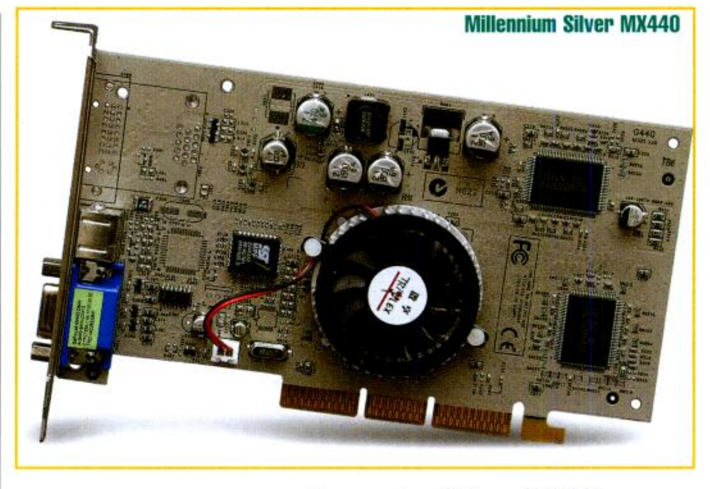
MILLENNIUM SILVER MX440

★★★★☆

Цена $115

- **+** Высокий разгонный потенциал, видеовыход
- **–** Нет радиаторов на микросхемах памяти
- **!** Хороший продукт, но мог бы быть и лучше

По своим характеристикам Silver MX440 аналогична другим платам на базе GeForce4 MX440, в частности ASUS V8170DDR, а вот разгонный потенциал у нее повыше. Правда, у видеокарты ASUS, в отличие от Triplex, нет вентилятора, но микросхемы памяти – те же. И если ASUS стабильно работал на 300/450 MHz (чип/память), то Millennium Silver MX440 достигла 330/470 MHz (штатные частоты – 270/400 MHz). И можно было бы сказать с полной уверенностью: «Вот она, сила технологии Millennium Silver!», если бы не одно обстоятельство: разгонный потенциал каждого экземпляра одной и той же модели видеокарты есть величина непостоянная. Тем не менее первая взятая наугад плата Silver MX440 осчастливила нас «бонусными» 10% быстродействия.



Millennium Silver MX440

Однако следует быть осторожным с разгоном Silver MX440: микросхемы памяти здесь не оснащены (или, лучше сказать, не защищены) радиаторами, так что вполне возможно, что долго в разогнанном состоянии они не «проживут». Такое положение спасли радиаторы от стороннего производителя, но их очень

трудно найти на нашем рынке. Может быть, попросить продавца оторвать радиаторы от микросхем памяти Millennium Silver MX400 – там ведь они все равно ни к чему?

MILLENNIUM SILVER Ti200

★★★★★

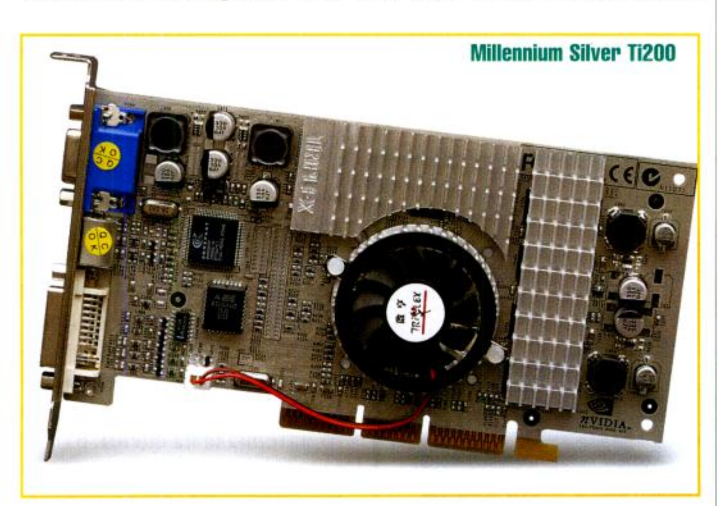
Цена $170

+ Более скоростная плата, чем у конкурентов, высокий разгонный потенциал, выход TV-out и DVI

– Может потребовать небольшой доработки пользователем

! Одна из лучших видеокарт GeForce3 Ti200

Эта видеокарта оснащена более скоростной памятью, чем ей положено по «званию» и цене. В штатном режиме вместо стандартных 400 MHz она работает на 460 MHz, что свидетельствует о микросхемах памяти, которые обычно используются в более дорогих графических акселераторах на базе GeForce3. Именно это обстоятельство позволило получить от Silver Ti200 производительность уровня GeForce3 Ti500: ее тактовые частоты были подняты со стандартных 170/460 MHz (чип/память) до 220/540 MHz.


Millennium Silver Ti200

При своей цене Silver Ti200 великолепно оснащена: выход DVI для подключения цифровых дисплеев, TV-выход. Единственное нарекание по поводу платы Silver Ti200, которая попала в нашу Тестовую лабораторию, заключается в следующем: некоторые ее микросхемы памяти имели неполный контакт с радиатором, так как термоклей покрывал не всю их поверхность. Если вы столкнетесь с подобной проблемой, следует аккуратно добавить термопасту там, где ее недостает. Снимать радиаторы не рекомендуется, так как вместе с ними можно оторвать и микросхемы памяти. У других видеокарт Triplex этот недостаток отсутствовал.

MILLENNIUM SILVER Ti4600

★★★★★

Цена $420

+ Потрясающая упаковка, VIVO-функциональность, выход DVI, высокий разгонный потенциал, ценное ПО в комплекте

– Некачественный инсталляционный диск, отсутствие свежих драйверов на сайте производителя

! Одна из лучших видеокарт GeForce4 Ti4600, учитывая конкурентоспособную цену

И напоследок самая дорогая видеокарта, которую компания Triplex преподносит покупателю в шикарной упаковке. При виде этого кейса ни у кого не возникнет сомнений по поводу его содержимого: да, это самое лучшее, что можно купить. И что самое интересное, этот предмет роскоши не разорит вас: цена Silver Ti4600, построенной на базе самого скоростного чипа GeForce4 Ti4600 со 128 MB памяти, будет пониже, чем у аналогичных моделей от ведущих производителей. И это при том, что она оснащена DVI- и видеовыходом, а также видеовходом. Добавьте к этому незаурядный разгонный потенциал: при штатных 300/650 MHz (чип/память) удалось достичь 320/740 MHz. Конечно, видеокарты такого уровня приобретаются вовсе не для разгона, но мы просто хотели получить еще одно свидетельство эффективности технологии Millennium Silver.


Millennium Silver Ti4600

Что интересно, радиаторы для микросхем памяти, расположенных на тыльной стороне видеокарты, поставляются отдельно, так что пользователь должен установить их собственноручно. В комплекте идут два компакт-диска с программами PowerDVD XP4.0 и PowerDirector 2.0DE от CyberLink. Единственный недостаток, присущий не только данной модели Triplex – неудобный интерфейс инсталляционного диска и отсутствие свежих драйверов на сайте *www.triplex.com.tw*. Правда, это не столь существенно: все равно придется использовать самый свежий драйвер, доступный на *www.nvidia.com*. Для обеспечения работоспособности видеовхода потребуется установить WDM Driver с инсталляционного диска.

Продукты предоставлены компанией IT-Link: тел. (044) 238-2933

На пути в «Голливуд»!

Сергей Галушка

Не скрою, премьеру системы нелинейного видеомонтажа Studio Deluxe от Pinnacle Systems я ждал с особым нетерпением. Уж слишком кричащими и многообещающими были анонсы и слухи: усеченная Pinnacle DV500 Plus (полупрофессиональная система нелинейного видеомонтажа с просчетом ряда эффектов и переходов в режиме реального времени), впервые в истории видеолюбитель получит орудие профессионала за приемлемые деньги, эффект от вывода на рынок этого устройства сравнивали со взрывом бомбы – конкуренты ахнут, пользователи сойдут с ума от восторга, пресса захлебнется в хвалебных одах и т. д.

PINNACLE STUDIO DELUXE,
система для нелинейного видеомонтажа

★★★★★

Цена – $345

+ Профессиональные возможности, интуитивный интерфейс, работа с любыми видеосигналами

– «Сыроватые» драйверы, капризная работа интерфейса IEEE 1394

! Лучшая из недорогих систем для организации домашней видеостудии на базе ПК, стоит приобрести

Продукт предоставлен компанией MacHouse: тел. (044) 461-9175

В Украине «Взрыв» произошел на весенней компьютерной выставке EnterEX 2002. От «ударной волны» особенно никто не пострадал: пресса понимающе подмигнула скупыми строчками новостей из рекламных проспектов, дистрибьюторы конкурентных изделий озадаченно почесали затылки, отечественные же пользователи встретили новинку со сдержанным интересом, ожидая отзывов в Сети об устойчивости работы системы и прикидывая, как можно выделить деньги из скромных семейных бюджетов на ее приобретение.

Несомненным было одно: премьера оказалась очень своевременной и состоялась именно в тот период, когда в широкой непрофессиональной среде начинается активный переход с аналоговой видеотехники на цифровую. Studio Deluxe – в некотором роде универсальная система, позволяющая работать практически с любой бытовой аппаратурой, снабженной входами/выходами A/V, S-Video, DV. Она вобрала в себя все лучшие достижения Pinnacle для нижнего класса аппаратно-программных комплексов, в ее комплект входит: многофункциональная плата захвата видео со встроенным интерфейсом IEEE 1394; коммутационный блок BlueBox и три CD-ROM, где вы найдете видеоредактор Pinnacle Studio 7; ПО для создания DVD-дисков Pinnacle Express; фирменное дополнение для Studio 7 под названием Hollywood FX Plus 4.5, служащее для создания оригинальных видеоэффектов и 3D-переходов, а также кабель IEEE 1394 с разъемами на шесть контактов FireWire на одном конце и на четыре контакта DV на другом. Отмечу также, что BlueBox многим знаком по системам DC30 Plus, DV500 Plus, PRO One. Он содержит двухканальный аудио-, а также S-Video и композитный входы/выходы и подключается к специальному разъему на PCI-плате. Кроме того, на самой карте имеется два гнезда IEEE 1394.

По сути, Pinnacle Studio Deluxe – это законченное решение для создания домашней видеостудии. Входящий в нее пакет Studio 7 обеспечит захват любого видеосигнала в кодировке PAL, SECAM или NTSC с максимальным размером кадра 720 × 576. Возможна как ручная, так и автоматическая разбивка записываемого материала на сцены. В окне оверлея большинство накладываемых эффектов и переходов отображаются в режиме реального времени. Правда, для этого ваша компьютерная система должна быть укомплектована графическим адаптером, совместимым с DirectDraw 6.0 или выше, а также современной звуковой картой. Кстати сказать, в целом требования к ресурсам у Studio Deluxe по нынешним меркам вполне обычны: Pentium II 450 MHz или выше, оперативная память 128 MB, а также жесткий диск, способный стабильно поддержи-




При захвате видео в Pinnacle Studio 7 легко нужным образом настроить изображение и отрегулировать баланс стереозвука

вать поток данных не менее 4 MBps.

Pinnacle Studio 7 включает более 100 различных видеоэффектов, в том числе двухмерные переходы, замедление/ускорение сцен, регулировку цветового баланса и другие. *HollywoodFX Plus* добавляет к этому примерно такое же количество стильных трехмерных переходов и прочих эффектов профессионального качества.

Поставляемый с Pinnacle Studio 7 модуль *SmartSound* содержит все необходимое для озвучивания ваших шедевров и позволяет производить точную синхронизацию видео- и аудиоданных. Утилита *TitleDeko* обеспечит красочное титрование сцен. Режим *Preview-quality capture* даст возможность сэкономить место на диске, захватывая исходный материал в черновом качестве. Зато для рендеринга фильма в последнем случае вам понадобится больше времени – система должна будет автоматически отыскать на DV-ленте нужные фрагменты и переписать их на диск.

Велик список способов организации выходного материала: смонтированный фильм можно обратно поместить на кассету (в аналоговом или цифровом виде); создать AVI-файл, применяя любые доступные в системе кодировщики; преобразовать его в формат MPEG-1/2 (имеются шаблоны VCD, SVCD, DVD и другие); осуществлять трансляцию через Internet; размещать на Web-сайтах.


Pinnacle Express позволит из захваченных видеоматериалов грамотно и оперативно создать VCD-, SVCD- или DVD-диски

Для записи VCD-, SVCD- или DVD-дисков с использованием приводов CD-R/RW или DVD-R служит пакет с необычайно простым интерфейсом Pinnacle Express. С помощью данного приложения вы в кратчайшие сроки освоите не только запись на «бланки», но и автоматическое создание разделов/меню для VCD- и DVD-дисков и слайд-шоу.

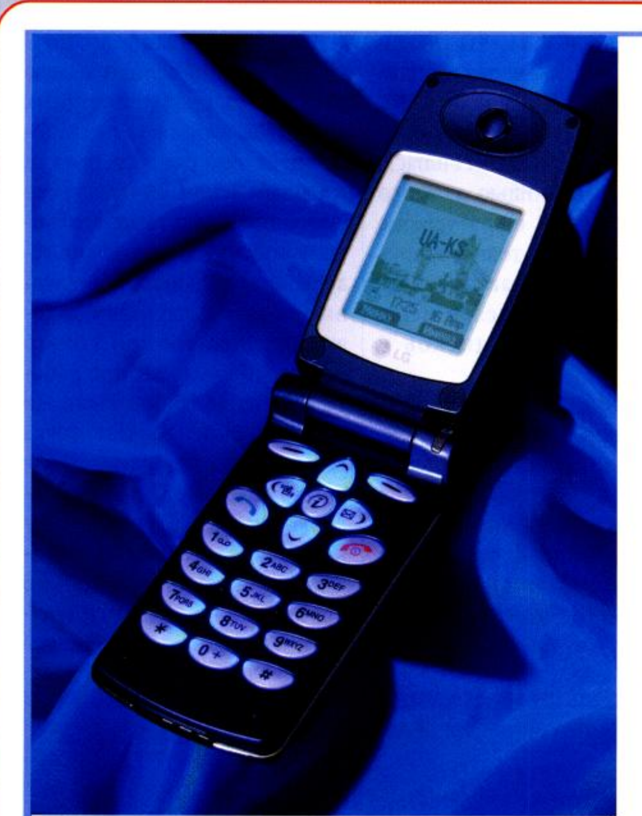
На этом «поэтическая» часть моей речи в адрес данной системы заканчивается, и начинается «проза»... Желание быть постоянно впереди вынуждает Pinnacle постоянно спешить, а значит, и ошибаться. Продукт получился несколько сыроватым, хотя и нет сомнения в том, что спустя некоторое время компания доведет его до ума, уж больно хороша идея, да и потенциальная целевая аудитория огромна.

Но что же мы имеем на сегодняшний день? Studio 7 после выхода ряда заплаток (в комплект входит версия 7.09) работает более или менее надежно. Проблемы изредка возникают, как ни странно, при захвате цифрового сигнала по интерфейсу IEEE 1394 – система иногда не опознавала подключенный камкордер, хотя при этом во все том же Adobe Premiere 6.0 все проходило, как говорится, без сучка, без задоринки (использовался стандартный интерфейс *DV Device Control 2.0*, устройство *Generic*).

Далее, наблюдая в Studio 7 действительно великолепную проработку ряда двухмерных эффектов в режиме реального времени в окне оверлея, я, грешным делом, надеялся, что смогу примерно такую же картину получить и на экране телевизора, подключив последний к соответствующим выходам BlueBox (именно так это обычно происходит при работе с Pinnacle DV500 Plus). Но не тут-то было: после налаживания всех соединений меня уныло поприветствовал пустой TV-экран. Хотя оно и понятно, обольщаться не стоило: за такую сравнительно невысокую цену нельзя получить просчет эффектов в реальном времени, даже если очень хочется.


Оригинальные трехмерные переходы HollywoodFX Plus превратят ваше домашнее видео в настоящий голливудский шедевр

Ну и наконец, не всегда удается с первого раза корректно установить драйверы платы. Нет, ну, потратив часок-другой, все вышеуказанные проблемы, в принципе, решить можно, тем не менее, если речь идет о продукте, рассчитанном на массового потребителя, подобные недочеты подлежат исправлению, подождем... А пока... пока – копите деньги, а если имеются таковые – приобретайте. В целом Studio Deluxe – отличная система, на сегодняшний день лучшая в своем классе. А что «сыровата» – так это болезнь всех новых продуктов: «железо» не изменится, драйверы улучшатся – загрузите с сайта *www.pinnaclesys.com*. Успехов! ■



LG-510w

Это устройство можно отличить от ему подобных с первого взгляда. Сразу видно, что престижная награда IF Design Award 2002 была присуждена ему вполне заслуженно. Начиная разговор об LG-510w, хотелось бы отметить два аспекта его дизайна – эстетический и функциональный. Что касается первого, то достаточно рассмотреть фотографии на этой странице, чтобы понять, что телефон выглядит очень привлекательно в любом ракурсе, как с закрытым, так и с открытым корпусом. Ультрамариновый вариант, побывавший у нас, смотрится свежо и оригинально, тогда как серебристый – более традиционно. Практическое же преимущество дизайна LG-510w – очень малая толщина базовой (нижней) части корпуса, обеспечивающая дополнительное удобство ношения. Правда, из-за тонкой и легкой основы центр тяжести телефона находится близко к шарниру корпуса, но крышка все же не перевешивает, и работать с аппаратом одной рукой удобно. Размер клавиш и расстояние между ними подобраны оптимально. Нарекания вызывают только боковые кнопки: они очень узкие, и из-за этого нажимать их не совсем приятно.

По оснащенности LG-510w опережает как предыдущие модели LG, так и большинство других современных имиджевых аппаратов. В первую очередь отметим расширенную телефонную книгу на 200 записей с 5 полями на каждую (наконец-то эта полезная функция появилась в раскладных телефонах от дальневосточных производителей!). Новинка позволяет вводить и латинские, и кириллические символы, причем переключение между ними выполняется одним нажатием клавиши – намного проще, чем у многих моделей с аналогичной функцией, у которых язык ввода автоматически выбирается в соответствии с языком интерфейса. Эту удобную опцию вместе с большим объемом памяти SMS, вмещающей 115 сообщений, аппарат унаследовал от своих предшественников – LG-500 и LG-600. Есть также календарь-органайзер, но он позволяет программировать всего 20 напоминаний, чего для деловых целей явно недостаточно. Голосовые функции LG-510w стандартны для аппаратов бизнес-класса – это встроенный цифровой диктофон и голосовой набор. Из дополнительных возможностей стоит упомянуть 5 неплохих игр (4 аркадных и 1 карточную), калькулятор и World Clock.

Пожалуй, самым досадным недостатком можно назвать отсутствие редактора мелодий звонка. Эта функция была заявлена в ранних спецификациях, а в меню тонов вызова есть три пункта для пользовательских мелодий. В форуме на сайте *www.lg.ru* сообщают, что музыку можно будет загружать через дата-кабель с помощью специального ПО, но самого ПО пока нет, сроки его появления неизвестны, а покупка дата-кабеля грозит вылиться в серьезную проблему – аксессуаров для телефонов LG в продаже практически нет. Однако большинство пользователей вряд ли будут заниматься редактированием мелодий, да это особо и не нужно, так как 20 имеющихся фрагментов вполне благозвучны.

Первоначально предполагалось, что телефон будет предлагаться и бизнес-пользователям, но его оснащенность, более чем достаточная для представительской модели, все же немного не дотягивает до показателей Nokia 6510 или Siemens S45. Для серьезной работы с телефоном, включающей передачу данных, не хватает адаптера IrDA (или повсеместной доступности дата-кабелей) и поддержки GPRS. Однако настолько полно используют возможности телефона не так уж много людей, тогда как для всех остальных LG-510w вполне может стать «телефоном мечты». ■



Цена – $360
Продукт предоставлен представительством LG Electronics в Украине: тел. (044) 490-2720

★★★★★

ЗА Стильный дизайн, высокое качество связи, хорошая оснащенность

ПРОТИВ Отсутствуют IrDA и поддержка GPRS, нельзя добавлять мелодии звонка

ВЕРДИКТ Красивая и изящная вещь, очень удачный выбор для тех, кто ищет имиджевый телефон с богатыми функциональными возможностями

WHAT HI-FI?
ЗВУК И ВИДЕО

ПРИЗЫ ПОДПИСЧИКАМ!

Подпишись на «What Hi-Fi? Звук и Видео» на второе полугодие и получи приз от Thomson

Оформив подписку до 15 июня на журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео» на второе полугодие 2002 г., вы можете получить один из замечательных призов от компании Thomson.

Мало кто устоит перед соблазном слушать музыку и смотреть кинокартины в их первозданном, задуманном творцами виде, не выходя при этом из дому.
Сегодня от вас до лучшего, что может предложить украинский и мировой рынок, – всего один шаг. Сделайте этот шаг, откройте журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео» и вряд ли вы в дальнейшем откажетесь от этого надежного спутника в мире техники Hi-Fi и домашнего кинотеатра.



Генеральный партнер акции компания Thomson предоставляет подписчикам 10 прекрасных призов

Главный приз: домашний кинотеатр CD/DVD-проигрыватель Thomson DPL 900 VD – элегантный и компактный аудио/видеокомплекс

THOMSON
ЕВРОПЕЙСКИЙ ВЗГЛЯД НА ВЕЩИ



DVD-плейер Thomson DTH5000



Комплект для домашнего кинотеатра Thomson DPL550



Мини-система Thomson A5000

А также CD-плейер, стереомагнитола, MP3-плейер, беспроводные наушники, универсальный обучаемый пульт ДУ, радиоприемник, предоставленные компанией Thomson.

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 15 июня оформил подписку на журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео» на второе полугодие 2002 г. и до 20 июня прислал оригинал подписного абонемента по адресу: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51, «Издательский Дом ITC». Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае, если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 245-7203, 244-8582 или по почте копию платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ АКЦИИ

После подведения итогов подписки на второе полугодие 2002 г. авторитетное жюри, состоящее из представителей компании Thomson и «Издательского Дома ITC», определит победителей акции среди подписчиков.
Вручение призов состоится в конце июня.
Телефоны для справок: (044) 244-8925, 244-8582

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 23680

www.whathifi.com.ua
www.thomson.ru



Samsung SGH-T100

Пожалуй, единственная проблема, возникшая у нас при написании этой статьи, заключалась в том, чтобы удержаться от излишнего количества эпитетов в превосходной степени. Действительно, новый мобильный телефон Samsung привел в восторг не только нас, но и сотрудников других изданий ITC. Даже от заядлых скептиков мы не услышали привычного ворчания, а данное ими определение «классная игрушка», если вдуматься, является лучшей похвалой для имиджевого телефона. Ведь, по сути, от него требуются три вещи: звонить, нравиться владельцу и вызывать восхищение у его знакомых. Поэтому не побоимся дать прогноз: у Samsung получился очередной хит.

Дизайн T100 сама Samsung называет «аэродинамическим». Он явно позаимствован у спортивных автомобилей 50-х годов с их скругленными обтекаемыми формами и выглядит довольно необычно и привлекательно. Телефон с виду чуть больше, чем предыдущий «культовый» аппарат A300, хотя и несколько тоньше. В комплекте поставки имеются дополнительная усиленная батарея, гарнитура hands-free, зарядное устройство, подарочный футляр, дата-кабель, диск с ПО и еще один интересный аксессуар – специальная «люлька» для зарядки батареи отдельно от телефона.

Пользоваться аппаратом очень удобно: он хорошо размещается на ладони, легко открывается и оборудован достаточно большими клавишами, что немаловажно для мужчин.

Основное преимущество T100 перед остальными современными моделями – цветной экран. Причем, в отличие от уже продающегося в Украине Ericsson T68, устройство от Samsung содержит полноценный TFT-дисплей, способный отображать до 4096 оттенков (в отличие от 256-цветной STN-матрицы у T68), что обеспечивает на порядок лучшее качество изображения и меньшую инерционность. Инженеры Samsung позаботились о том, чтобы преимущества дисплея были использованы на все 100%: анимированные заставки изобилуют яркими цветами, меню полностью переработано (и при этом стало намного проще и удобнее), встроенные игры, естественно, цветные. В итоге телефон вызывает восхищение необычностью и красотой происходящего на экране.

Что касается оснащенности, то в Samsung уже давно поняли, что для имиджевого телефона поддержка всех без исключения технологических новинок не обязательна – его владелец вряд ли будет активно использовать аппарат для передачи данных или держать в нем большую базу контактов. Однако все, что, согласно мнению общественности, должно быть в дорогом телефоне, присутствует – положение обязывает... В итоге у компании уже выработался своеобразный «типовой перечень» функций, необходимых для телефона такого класса и, главным образом, нацеленных на повышение удобства использования его по прямому назначению – для голосовой связи. По такой схеме выполнен и T100. Он содержит встроенную телефонную книгу на 500 номеров, голосовой набор и управление, диктофон. Имеются также полнофункциональный календарь-органайзер, часы World Time Clock, а также поддержка стандарта сообщений EMS.

Качество связи, обеспечиваемое T100, отличное – для телефонов Samsung это уже стало стандартом. Несмотря на приличное энергопотребление TFT-дисплея (который, кстати, работает с постоянной подсветкой, дополнительно усиливаемой в активном режиме), время работы от одной зарядки тонкой батареи составляет 2–2,5 суток (сокращается до 1,5–2 при активном использовании меню и игр), что можно считать отличным результатом. Достигается он не в последнюю очередь благодаря тому, что в закрытом положении дисплей полностью отключается.

Еще одна важная «фишка» T100 – его выдающиеся музыкальные способности. В телефоне применяется такой же 16-голосный полифонический синтезатор, как и в N600/620 («Домашний ПК», № 5, 2002, *itc.ua/9778*). Соответственно звучание мелодий звонка столь же великолепно – некоторые из них на слух неотличимы от магнитофонной записи или радиотрансляции. Заметим, что результат во многом определяется качеством самого фрагмента: в коллекции Samsung есть как прекрасные образцы (причем даже задействующие виброзвонок для имитации низких частот), так и посредственные. Однако из более чем 40 мелодий T100 любой человек наверняка сможет выбрать несколько подходящих. Если этого мало, на CD, входящем в комплект, находится еще около 200 фрагментов. 12 полифонических тонов из числа имеющихся в телефоне легко заменить, загрузив нужные с диска. Кроме того, есть еще три ячейки для монофонических звонков, принимаемых по SMS, и две – для мелодий, введенных с клавиатуры, причем владелец T100 может выбрать музыкальный инструмент, которым они будут исполняться.

Получив в руки такие интересные аксессуары, как дата-кабель и программа для загрузки мелодий, мы ре-

Цена – $500
Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине: тел. 8-800-502-0000

★★★★★

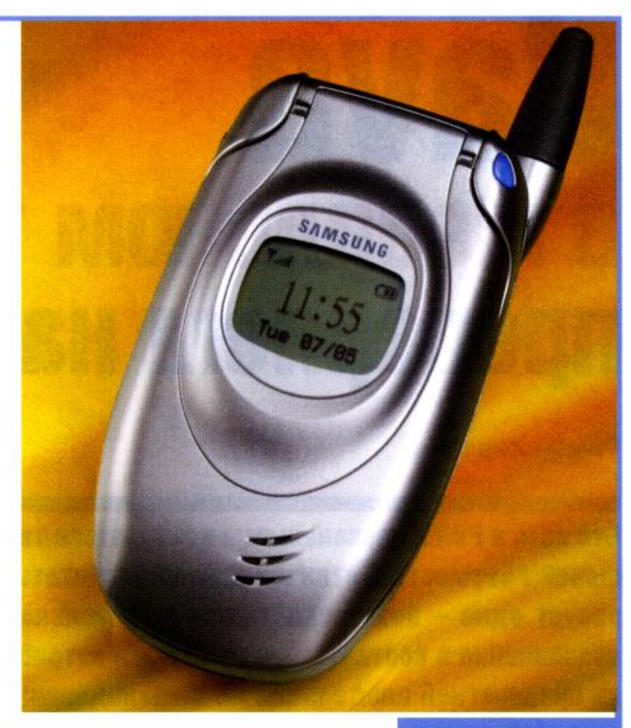
ЗА Качественный цветной экран, отличный 16-голосный звонок, стильный дизайн, высокое качество связи

ПРОТИВ Нет

ВЕРДИКТ Великолепный имиджевый телефон с уникальным цветным экраном и полифоническим звонком. Лучшая покупка в своем классе на ближайшие месяцы

шили выяснить, можно ли самостоятельно создавать полифонические звонки. Оказывается, да, хотя это занятие не для начинающих пользователей, и инструментарий для данных целей пришлось хорошенько поискать в Internet. Исходным материалом служат MIDI-файлы, которые нетрудно найти в Сети.

В SGH-T100 установлен звуковой чип MA-2 (YMU759), использующий новую разработку Yamaha – закрытый формат SMAF (Synthetic Music Mobile Application Format). На ПК музыка хранится в файлах **.mmf*. Программа PCLink из комплекта поставки T100 работает только с такими файлами и возможностями импорта MIDI не обладает. Для преобразования MIDI в SMAF понадобится программа-конвертер Sscma2. Ее можно загрузить с сайта Yamaha (*smaf.yamaha.co.jp/license2-e.html*). Она предельно проста, но практически неуправляема. Все, на что она способна, – это открыть MIDI-файл (который пользователь перетаскивает в ее окно), по нажатию кнопки *Convert* преобразовать его в SMAF и записать в ту же папку результирующий файл **.mmf*. Заметим, что, если проделать все эти операции наобум, с первым попавшимся файлом, вы получите не мелодию звонка, а сообщение об ошибке. Приходится вооружаться терпением, MIDI-редактором и документацией к Sscma2 (благо, весьма грамотно составленной) и приступать к «подгонке» MIDI-файла. В принципе, с задачей вполне можно справиться, даже не владея нотной грамотой. Однако в будущем, несомненно, желательно получить более простое и удобное средство создания мелодий в формате SMAF.



Серьезных недостатков у T100 нет. Если хорошенько захотеть придраться, можно вспомнить об отсутствии возможности вводить буквы кириллицы. Однако, как заявляют в представительстве Samsung, работы в этом направлении уже ведутся, и к концу лета наиболее популярные модели обзаведутся соответствующей функцией. Надеемся, в их число попадет и SGH-T100.

Ericsson T68

Этот аппарат – первый появившийся в украинских магазинах мобильный телефон нового поколения с цветным экраном. Уже благодаря ему T68 выделяется среди подобных моделей от других производителей, но этим список преимуществ продукта Ericsson не исчерпан.

Среди особенностей конструкции стоит отметить задние панели телефона и батареи, выполненные из нескользящей матовой пластмассы. Использование того же материала для боковых поверхностей корпуса сделало бы устройство более удобным в эксплуатации, но, возможно, отрицательно сказалось бы на внешнем виде: на такой поверхности отчетливо видны пыль и легкие царапины.



Управление телефоном весьма комфортно – форма и размеры клавиш, организация меню и другие факторы подобраны грамотно. Пожалуй, самыми удачными решениями являются пятипозиционная кнопка-джойстик и специальная клавиша для вызова контекстного меню, позволяющая в любой момент получить доступ к необходимым в данной ситуации командам. Цветной экран также отнюдь не бесполезная «фишка» – меню, оформленное в цвете, намного приятнее для глаз и удобнее в работе, чем монохромное.

По оснащенности T68 соответствует лучшим образцам бизнес-класса. В нем реализована поддержка GPRS и стандарта передачи сообщений EMS, есть Bluetooth-контроллер и инфракрасный порт. Записная книжка T68 располагает памятью на 510 абонентов, для каждого из них можно указать имя, фамилию, место работы, несколько телефонных номеров, адрес e-mail. Данные могут вводиться как латинскими буквами, так и кириллицей, причем переключение между ними организовано просто и удобно. Присутствуют и характерные для бизнес-телефонов возможности – календарь-органайзер, диктофон, голосовой набор и управление. Хорошо проработаны «развлекательные» функции T68 – набор цветных заставок, сменные «темы» оформления меню и, конечно же, игры.

Телефон отличается от большинства других современных моделей Ericsson очень хорошим качеством связи, вполне достаточным для городских условий.

Если оценивать T68 с утилитарных позиций, то серьезный недостаток у него только один – высокая стоимость. Однако телефон адресуется в первую очередь тем, кто хочет иметь самую новую и модную модель, не считаясь с ценой. Расчет Ericsson оказался верен – у этой категории покупателей T68 пользуется огромным спросом.

ЗА Высокое качество связи, отличная оснащенность, наличие цветного экрана, удобное управление, стильный дизайн

ПРОТИВ Очень высокая цена

ВЕРДИКТ Модная модель – подходящий вариант для тех, кто ищет самый современный и оригинальный телефон, не считаясь с расходами



Цена – 3399 грн
Продукт предоставлен компанией Unitrade: тел. (044) 461-9461

★★★★☆

Java в мобильном телефоне: проверяем на практике

Роман Хархалис

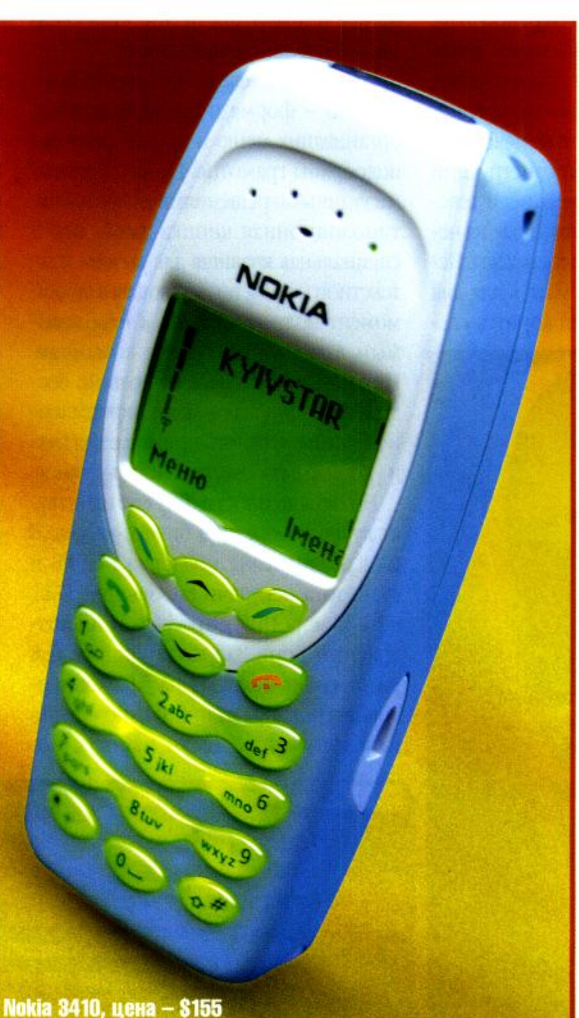
Что есть в PDA и персональном компьютере такого, чего нет в мобильном телефоне? Разумеется, отличий можно насчитать множество, но сейчас нас интересует одно – возможность самостоятельно изменять состав программного обеспечения в соответствии со своими потребностями, до сих пор остававшаяся привилегией владельцев ПК и «наладонников». Но времена меняются...

J2ME – ЧТО ЭТО?

Одна из идей дальнейшего развития сотовых терминалов заключается в том, чтобы снабдить их возможностью изменения ПО по вкусу хозяина, создав некоторую базовую платформу – операционную систему – и множество совместимых с ней произвольно загружаемых приложений. Первой такую идею высказала Qualcomm, известный производитель телефонов стандарта CDMA, предложив закрытый стандарт BREW. Однако большинство компаний поддержали альтернативную платформу J2ME.

J2ME расшифровывается как Java 2 Micro Edition. Она включает как средства разработки прикладных программ на языке Java (правда, в «урезанной» версии), так и операционную среду («Java-машину»), в которой они будут выполняться на микропроцессоре телефона. Сами программы, именуемые «мидлетами» (midlets, MID – от Mobile Information Device Application), могут быть загружены либо из Internet на ПК, а затем инсталлированы в телефон через дата-кабель, инфракрасный порт или Bluetooth-соединение, либо установлены напрямую в аппарат с соответствующих серверов посредством WAP.

Преимущества J2ME очевидны. Программистов, владеющих Java, очень много, а значит, дефицита приложений для телефонов не предвидится. Уже сегодня написаны сотни бесплатных, условно-бесплатных и коммерческих приложений, и их число будет только расти. На момент написания статьи на сайте Javamobiles.com, где доступны для загрузки бесплатные мидлеты, их общее количество составляло 86, а MidletCentral мог похвастаться 226 бесплатными и коммерческими программами. А больший их выбор является залогом успеха технологии. Владелец телефона с поддержкой J2ME может обогатить его самыми разными утилитами – от калькуляторов и «блокнотов» до электронных таблиц, баз данных и аналитических приложений – и, конечно же, играми. При необходимости мидлеты могут обращаться к данным на серверах WAP, предоставляя пользователю свежую систематизированную информацию. Так, например, работает программа, отслеживающая биржевые котировки и отображающая изменения курса акций в виде кривой на экране телефона.



Nokia 3410, цена – $155

НОВИНКИ ОТ NOKIA

Из производителей, поставляющих телефоны в Украину, первой выпустила модели с поддержкой Java (правда, продававшиеся только в США) Motorola. Далее Siemens представила Java-модификацию своей флагманской модели – SL45i, а на CeBIT 2002 – еще и S45i. Однако эти модели в нашу страну также официально не завозились. Поэтому «первыми ласточками» J2ME в Украине будем считать две новинки от Nokia – Nokia 3410 и Nokia 6310i.

Младшая модель приходит на смену популярному телефону начального уровня Nokia 3330. Внешне она практически полностью повторяет свою предшественницу, имея одинаковые с ней габариты, массу и похожий дизайн. Претерпели изменения только управляющие клавиши, число которых увеличилось, – Nokia перешла к стандартной ныне схеме с двумя программируемыми клавишами, двумя кнопками для прокрутки меню и отдельными клавишами вызова и отбоя. Кстати, клавиатура, как и обе половинки корпуса, может быть заменена в рамках технологии Xpress-on.

Если не считать поддержки Java, то функциональные возможности Nokia 3410 примерно такие же, как у ее предшественницы. Разве что емкость встроенной телефонной книги увеличена до 200 записей вместо 100. Как и раньше, присутствуют встроенные игры с возможностью загрузки дополнительных уровней через WAP не Java, вибровызов, 35 мелодий

звонка, из которых 7 можно загрузить по SMS или с компьютера, будильник, список напоминаний на 10 позиций, голосовой набор 8 номеров. Радует то, что Nokia 3410 будет изначально поставляться с ионолитиевым аккумулятором.

Nokia 6310i, как следует из названия, – усовершенствованный вариант весьма удачного бизнес-телефона Nokia 6310. Важных нововведений по сравнению с базовым вариантом два – поддержка J2ME и возможность работы в трех частотных диапазонах GSM – 900, 1800 и 1900 MHz. Остальные же функции у обоих аппаратов идентичны, так что советуем заинтересованным читателям обратиться к обзору Nokia 6310 («Домашний ПК», № 4, 2002, *itc.ua/9521*). Кратко напомним основные преимущества этих телефонов: встроенный контроллер Bluetooth, поддержка GPRS, осуществление электронных платежей через приложение Wallet, расширенная адресная книга, возможность ввода кириллицы для SMS и памяти телефона, емкий литийполимерный аккумулятор, способный питать телефон до 5–6 суток.



Nokia 6310i, цена – $340

WEB-АДРЕСА ДЛЯ ЗАГРУЗКИ МИДЛЕТОВ

www.javamobiles.com
midlet.org
www.midletcentral.com
www.spruce.jp/freemidlets

С помощью этих двух новых телефонов от Nokia наша редакция и смогла на практике познакомиться с J2ME.

J2ME В ДЕЙСТВИИ

Каждый из телефонов содержит набор предустановленных мидлетов. Для Nokia 3410 это довольно любопытная интерпретация известной игры Pacman, а для Nokia 6310i – World Clock и преобразователь величин, а также игра Racket – симулятор тенниса. Они доступны через новый пункт меню *Applications* (*Программы*). Здесь можно открыть список приложений с помощью команды Select app, открыть WAP-броузер для загрузки новых или проверить объем свободной и занятой памяти. Есть возможность задать для каждого мидлета режим доступа к WAP. Не стоит пренебрегать этой опцией – многие программы используют «живые» данные из сети, автоматически выходя в WAP (а значит, тратя ваши денежки), так что иногда очень полезно заставить их просить разрешение на дозвон к оператору.

Несколько удивляет довольно длительное время запуска мидлетов – около 10 секунд при крошечном (десятки килобайт) их размере. Однако этот недостаток нельзя назвать критичным, так как существенных неудобств он не создает. К тому же у нас в руках были не серийные телефоны, а всего лишь тестовые экземпляры. Да и дальнейшее развитие Java-телефонов наверняка приведет к сокращению этого промежутка.

Вряд ли есть смысл подробно рассматривать возможности предустановленных утилит или давать им оценку – это только образцы, предназначенные для ознакомления с технологией. Предполагается, что все необходимые программы пользователь загрузит сам. Мы проверили оба способа – через WAP и с помощью ПК. Первый способ в наших условиях трудно назвать оптимальным – процесс очень чувствителен к качеству связи, ведь при ее обрыве приложение придется получать заново. К сожалению, у нас оно не идеально, и несколько десятков килобайт за один сеанс загрузить удается редко.

Загрузка мидлетов через Web представляется более приемлемой. Достаточно открыть в броузере любой сайт с библиотекой мидлетов и сохранить на жестком диске ПК два файла с одинаковым именем, соответствующих выбранному приложению. Первый из них, с расширением **.jar*, содержит непосредственно код мидлета, а второй, типа **.jad* – его описание и необходим для инсталляции программы в телефон. Далее подключаем аппарат к компьютеру с помощью дата-кабеля или беспроводного соединения. К этому времени на ПК должен быть установлен пакет Nokia PC Suite 4.81, который поставляется на CD вместе с телефоном. Выбираем из меню программ Windows утилиту Nokia Application Installer и далее действуем по инструкции.

Что ж, о преимуществах J2ME мы рассказали, пора упомянуть и о потенциальных проблемах, которые, если можно так выразиться, являются «продолжением» достоинств технологии. Да, труд тысяч независимых разработчиков обеспечит нас огромным выбором приложений на все случаи жизни. Но нет никакой гарантии, что любое из них будет нормально работать на любом телефоне, формально поддерживающем J2ME. Действительно, большинство утилит, особенно бесплатных, создается частными программистами, которые хорошо если удосужатся тщательно оттестировать свое творение на том телефоне, для которого оно было написано, не говоря уж о множестве совместимых моделей. Теоретически Java-машина способна с достаточно большой вероятностью обеспечить выполнение кода программы на том процессоре, на котором она работает, но вот операции ввода/вывода... Количество и конфигурация управляющих клавиш, цветность экрана, язык интерфейса – если любой из этих параметров будет отличаться от тех, которые предусмотрели разработчики мидлета, проблем не миновать. Мы это почувствовали и «на собственной шкуре» – из всех предустановленных мидлетов (надо понимать, отобранных и оттестированных на совместимость самой Nokia) с русским и украинским языком меню корректно не работает ни один. World Clock в таком случае не отображает подписи к софт-клавишам, а Converter не запускается вообще.

Итак, что мы получаем от J2ME? Мобильный телефон превращается в мини-компьютер, способный выполнять именно те задачи, которые от него потребует владелец. Но... с некоторой вероятностью, заведомо меньшей единицы, так как в случае несовместимости мидлета и телефона остается лишь искать аналогичный мидлет – программист за такого рода проблемы ответственности традиционно не несет. Станет ли подобный телефон более удобным и полезным? Взяв в качестве аналогии историю развития ПК, можем сказать: да, несмотря на некоторые недостатки.

Продукты предоставлены представительством Nokia в Украине: тел. (044) 490-3723

Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, в которой рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства программ указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

BLINDWRITE SUITE 4.0.1

Shareware
Разработчик BlindWrite
Web-сайт www.blindwrite.com
Размер загружаемого файла 3,9 MB

BlindWrite Suite – пакет (состоящий из двух утилит), предназначенный для точного копирования компакт-дисков, в том числе и защищенных от копирования. При желании с его помощью можно также создавать образы дисков для дальнейшего использования с программным виртуальным приводом CD-ROM, например Daemon Tools.

CDCHECK 3.0.0.30B

Freeware
Разработчик Fusion
Web-сайт www.elpros.si/CDCheck
Размер загружаемого файла 828 KB
URL www.elpros.si/CDCheck/bCDCheck.zip

CDCheck – утилита, предназначенная для проверки компакт-дисков на предмет «нечитаемости» определенных файлов (это может быть полезно, например, при записи CD). CDCheck также может производить бинарное сравнение компакт-диска с копией на винчестере. В последней версии исправлены найденные ошибки (в частности, с программой InCD при условии, что проверяемый диск является CD-RW).



OPENOFFICE.ORG 1.0

Freeware
Разработчик OpenOffice.org
Web-сайт www.openoffice.org
Размер загружаемого файла 49 MB
URL sf1.mirror.openoffice.org/1.0.0/OOo_1.0.0_Win32Intel_install.zip



Бесплатный офисный пакет, распространяемый по двухлицензионной схеме – LGPL (GNU Lesser General Public License) и SISSL (Sun Industry Standards Source License). Основные компоненты пакета: текстовый процессор, редакторы электронных таблиц, презентаций, программа для работы с векторной графикой, редактор математических формул.

ICQ PLUS 3.4

Freeware
Разработчик Вадим Еремеев
Web-сайт www.icqplus.org
Размер загружаемого файла 1,8 MB



ICQ Plus – утилита, позволяющая изменять внешний вид популярной ICQ с помощью сменных скинов. В последней версии появилась поддержка ICQ2002a build 3727, новые возможности по настройке внешнего вида, а также устранены некоторые проблемы, возникавшие ранее при инсталляции программы.

MOZILLA FOR WINDOWS 1.0 RC2

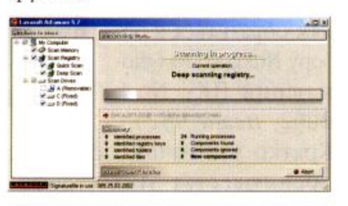
Freeware
Разработчик The Mozilla Organization
Web-сайт *www.mozilla.org*
Размер загружаемого файла 10,5 MB
URL ftp.mozilla.org/pub/mozilla/releases/mozilla1.0rc1/mozilla-win32-1.0rc1-installer.exe

Альтернативный Web-броузер, разрабатываемый по системе open source, потихоньку выбирается из состояния перманентной беты – наконец свет увидела версия 1.0, пусть пока и в виде «релиз-кандидата». В версии 1.0 RC2 исправлены полтора десятка ошибок, приводивших к падению программы, включена поддержка CSS2, добавлена возможность отключения cookies в Mozilla Mail, и сделан еще ряд других улучшений.

AD-AWARE 5.81

Freeware
Разработчик Lavasoft
Web-сайт www.lavasoftusa.com
Размер загружаемого файла 865 KB
URL www.wyvernworks.com/Lavasoft/aaw.exe

Утилита для обнаружения и удаления ПО, относящегося к классу spyware. В ходе работы Ad-Aware проверяет память, реестр и жесткие диски. В последней версии использован новый формат файла базы данных по spyware.



DAEMON TOOLS 3.11

Freeware
Разработчик SwENSkE
Web-сайт www.daemon-tools.com
Размер загружаемого файла 340 KB
URL www.daemon-tools.org/daemon/daemon311.zip

Очень удобный и в то же время совершенно бесплатный эмулятор DVD-привода. Программа устанавливает в систему новое виртуальное устройство – SCSI DVD-ROM, к которому и подключаются образы дисков, что позволяет «обмануть» любое приложение (Daemon Tools справляется даже с эмуляцией дисков Sony Playstation). Кроме того, Daemon Tools может эмулировать различные системы защиты – Securom, SafeDisk, Laserlock.

В новой версии добавлена поддержка CD-TEXT, устранена проблема с эмуляцией Securom в некоторых играх, а также несовместимость с ZoneAlaram Pro и рядом других приложений.

NETCAPTOR 7.0 FINAL



Shareware
Разработчик Stilesoft
Web-сайт www.netcaptor.com
Размер загружаемого файла 836 KB

NetCaptor – очень удобная «надстройка» над стандартным броузером Internet Explorer, одним из основных достоинств которой является использование многодокументного интерфейса (а-ля Microsoft Word) для отображения нескольких окон броузера.

SLOWVIEW 0.9.9.3



Freeware
Разработчик Nikolaus Brennig
Web-сайт www.slowview.at
Размер загружаемого файла 1 MB
URL www.slowview.at/files/slowview.exe

SlowView – аналог популярной ACDSee, программы для просмотра графических файлов и преобразования их из одного формата в другой, однако в отличие от ACDSee она полностью бесплатна. Поддерживается около 40 форматов графики, видео и аудио. В новой версии оптимизировано выполнение ряда операций, благодаря чему разработчику удалось повысить быстродействие своей программы.

WINDVD 4.0

Shareware
Разработчик InterVideo
Web-сайт www.intervideo.com
Размер загружаемого файла 9,7 MB

WinDVD – один из лучших программных DVD-плейеров, отличающийся великолепным качеством как изображения, так и звука, а также богатыми функциональными возможностями. Таблица со сравнительными характеристиками новой и старой версий находится здесь: *www.intervideo.com/jsp/WinDVD.jsp?mode=new* (из самых заметных нововведений следует отметить значительно расширенный список возможностей по декодированию звука).



ZOOM PLAYER 2.60 BETA 3

Freeware
Разработчик Infomatrix
Web-сайт www.inmatrix.com/zplayer
Размер загружаемого файла 539 KB



Zoom Player – один из наиболее удачных медиа-плейеров. Отличается простотой интерфейса и неплохим набором функций. При наличии DirectShow DVD-фильтра может воспроизводить DVD-видео. Кроме того, при выводе изображения через TV-out с помощью функции «зума» позволяет использовать всю поверхность телеэкрана.

Web-сайт за 10 минут!

Сергей Галушка

NETOBJECTS FUSION MX DEMO 

«Web-сайт за 10 минут?! Это нереально!» – воскликнут новички, которые однажды пытались создать свой остров в Internet. «Профанация», – скептически заметят опытные дизайнеры и будут не правы.

Делая столь смелое заявление, я, естественно, немного хитрю, предполагая, что все тексты, которые вы хотите опубликовать в Сети, у вас уже написаны, картинки приведены в надлежащий вид и готовы для размещения в Internet, и наконец, вы более-менее представляете себе структуру будущего Web-дома. Ведь по большому счету любой продукт творчества сначала рождается у человека в мыслях; словно дитя, бережно лелеется и вынашивается им; они вместе взрослеют, вместе наполняются смыслом. И только когда объятья «родительского чрева» становятся тесны для этих идей, они проливаются наружу, обретая четкие очертания с помощью кисти художника, слова поэта, смычка музыканта, после чего начинают жить своей собственной жизнью. Так вот, цель данного материала состоит именно в том, чтобы вписать в готовые Internet-формы продукт вашего воображения, раздумий, интеллектуального и физического труда.

Сегодня существует множество программ, облегчающих разработку сайтов. Но, как мне кажется, дело даже не в том, чтобы быстро «состряпать» пару-тройку связанных страниц с текстом да графикой и забросить их в Internet. Очень хочется, чтобы они выглядели пристойно, были грамотно структурированы и выполнены в едином стиле, пусть даже довольно простом. Ведь чаще всего именно на графическое оформление страничек уходит больше всего времени.

Будем исходить из тех соображений, что по своему идеологическому строению и решаемым задачам большинство сайтов похожи друг на друга как две капли воды. На первых порах вовсе не нужно изобретать велосипед, разрабатывая новые формы и структуры (этим можно заняться, приобретя определенный опыт). Кроме того, подумайте о своих потенциальных посетителях – им куда проще ориентироваться в лабиринтах ваших страничек, если они будут организованы по стандартным схемам и иметь стандартные названия. Я вовсе не являюсь консерватором и горячо приветствую смелую выдумку и новомодные веяния в Web-строительстве. Но всему свое время, поначалу новичку важен не столько вычурный оригинальный стиль его творения, на разработку которого может уйти не один день и много сил, сколько необходима точка отсчета, опора, каркас здания, причем приобрести все это нужно оперативно, пока есть желание и энтузиазм, а уж потом заниматься отделочными работами. Итак, приступим!

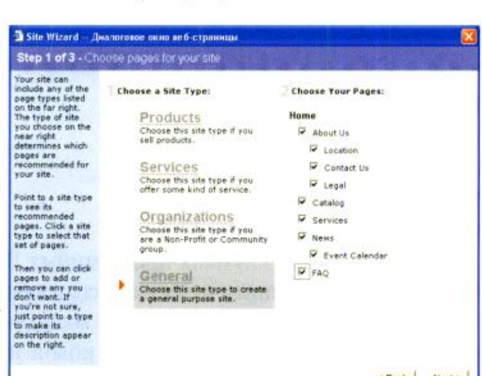
В поле Imported HTML укажите ту кодировку, которую поддерживает Web-сервер, где вы планируете разместить свои страницы

ЛИХА БЕДА – НАЧАЛО

Для быстрой закладки фундамента Web-дома я рекомендую воспользоваться приложением NetObjects Fusion MX. Его инсталляция не должна вызвать каких-либо затруднений, правда, в ходе нее мастер попросит указать путь к установленным в системе предыдущим версиям программы. Лучше откажитесь от этого (нажав кнопку *No*), причем даже в том случае, если вы когда-либо действительно использовали (или используете) ранние варианты NetObjects Fusion. После традиционного рестарта компьютера и запуска приложения вам будет предложено загрузить очередное обновление программы через Internet. Работая с trial-версией, игнорируйте эту возможность, выбрав *Remind me later*.

Но и это еще не все, в следующем окне вас спросят о том, хотите ли вы создать профайл с персональными анкетными данными, который необходим программе для генерации страниц с контактной информацией. Если вы не планируете подавать ее на английском языке, то я рекомендую также не пользоваться этим «удобством», поскольку приложение по умолчанию не настроено отображать кириллицу. Кстати, для пущей острастки этого навязчивого окна можно флажком отметить опцию *Don't remind me again*. Затем, еще раз – *No* – и переходим к делу. Включаем секундомер, время пошло...

На втором этапе работы мастера автоматического построения сайтов отметьте флажками только те пункты, которые желаете видеть в своем проекте



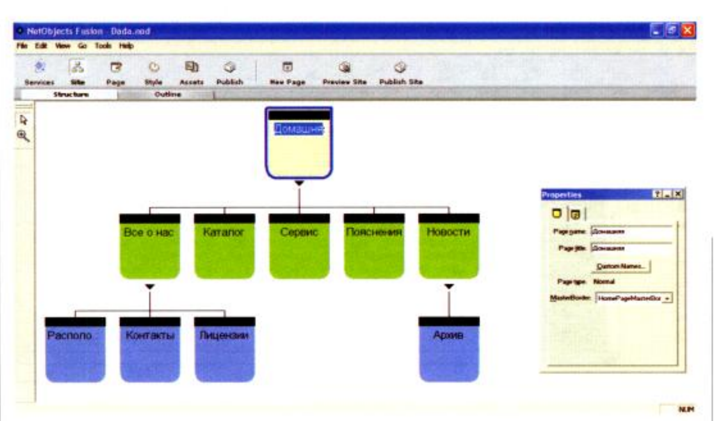
00:00. Первым долгом в окне *Options (Tools –> Option)* на вкладке *Preview* в разделе *Windows Size* проверяем установку *800 × 600* и выбираем при необходимости любимый установленный в системе броузер, в котором будем просматривать свои творения. На вкладке *International* в разделе *Imported HTML* указываем *Cyrillic (Windows-1251)* либо *Cyrillic (KOI8-R)*, в зависимости от той кодировки, которую поддерживает Web-сервер, где вы собираетесь разместить свои страницы. Если с последним еще не определились, задайте *Cyrillic (Windows-1251)*, перед публикацией сайта в Сети, в крайнем случае, можно будет изменить эту настройку. Кроме того, здесь же в целях удобства выберем формат даты как *U. K. English (02/01/98 17:02:00)*. Заме-

чу также, что на вкладке *Program* явным образом можно указать путь к внешним редакторам для HTML-, GIF- и JPEG-файлов. *OK*, идем дальше.

Чтобы в рекордно короткие сроки создать стандартный каркас стандартного сайта, призовем на помощь не менее стандартного, но все же довольно опытного Мастера (*File –> New Site –> Using Site Wizard*). Он старательно отработает три «смены». На первом этапе вы должны определиться с тем, какова же будет структура вашего будущего Web-дома. Мастер допускает четыре варианта сайтов. Если планируете выставлять на «народный суд» или продажу изображения каких-либо собственных изделий (например, вышивку, живопись, оловянную миниатюру, керамику, фотографии и т. д.), то выберите пункт *Products*. Если собираетесь оказывать своим клиентам сервисные услуги, выделите *Services*. А еще лучше отметьте флажками все пункты в разделе *Choose Your Pages*, в конце концов, ненужные страницы и соответствующие ссылки на них вы без труда сможете удалить в любой момент.

Нажав кнопку *Next*, переходим к следующему шагу: решим вопрос о дизайне сайта. Даже в trial-версии продукта вариантов оформления предлагается довольно много. В разделе *Choose a Style* – задайте стиль, в модуле *Choose a color* – выберите цвет. Соответствующие изменения при этом можно наблюдать в окне предварительного просмотра *Style Thumbnail*. После нажатия *Next* мастер опять предложит вам ввести свои анкетные данные (имена, адреса, телефоны, факсы и т. д.), которые вы сочтете нужным отобразить на создаваемых страницах. Рекомендую снова пропустить этот шаг, нажав *Finish*, поскольку *NetObjects Fusion* пока еще может не понять ваш русский. Информацию же для обратной связи легко будет внести на последующих этапах. Далее, даем название проекту и сохраняем его на диске: несколько секунд компиляции – и каркас готов. Приступаем к отделочным работам.

01:10. Перво-наперво давайте исключим в нашем проекте хотя бы на некоторое время (поскольку, безусловно, хотелось бы знать, на Web-сервере с какой кодировкой будет выложен сайт) возможные недоразумения с кодировкой. Для этого в окне *Site Settings (Tools –> Site Settings)* на вкладке *General* в поле *Character set* выберем, к примеру, *Cyrillic (Windows-1251)*. Здесь же, на вкладке *META tags*, в поле *Keywords*, можно ввести ключевые слова (причем как на русском, так и на английском языке), по которым поисковые машины будут индексировать сайт, а чуть ниже указать автора – себя любимого. На вкладке *History* задается дата последнего обновления, впрочем, пока что это поле можно оставить пустым, а все остальные настройки – по умолчанию. После нажатия *OK* данное окно исчезнет с экрана.



Теперь снова последуем на *Options (Tools –> Option)*. Обратите внимание, здесь появилась вкладка *Text*, а значит, теперь легко явным образом указать русифицированные шрифты. Впрочем, если вы работаете с русской версией Windows 95/98/Me/XP, то, как правило, значения отображаемых полей можно также оставить по умолчанию.

01:30. Теперь давайте русифицируем остов сайта, т. е. дадим приемлемые названия кнопкам, баннерам, страницам. Это все можно сделать одним махом. Щелкаем на кнопке *Site*: если не обнаруживаем в окошке карты сайта, то жмем на «плюсик» внизу прямоугольника *Home* – и все будет в порядке. Далее, щелкая на каждом названии странички, даем ей подходящее имя. Не стоит использовать длинных словосочетаний, старайтесь подбирать слова краткие, но точные по смыслу. Я же, не мудрствуя лукаво, просто внесу более-менее точные русские эквиваленты представленным здесь словам.

Обратите внимание, что переименовывать прямоугольнички можно и в окне *Properties*, определяя при этом на вкладке *Management* готовность страницы к опубликованию – *Done* или *Don't publish*. Если *Properties* случайно исчезло с экрана, то отметьте *View –> Properties Palette*.

Готово? Отлично! Кстати, в любой момент времени можно не только визуально оценить макет произвольной страницы, но и посмотреть на свое творение в целом, так сказать, извне – т. е. с помощью любимого внешнего бро-

Давая «прямоугольничкам» русские названия, избегайте длинных словосочетаний, старайтесь подбирать слова краткие, но точные по смыслу

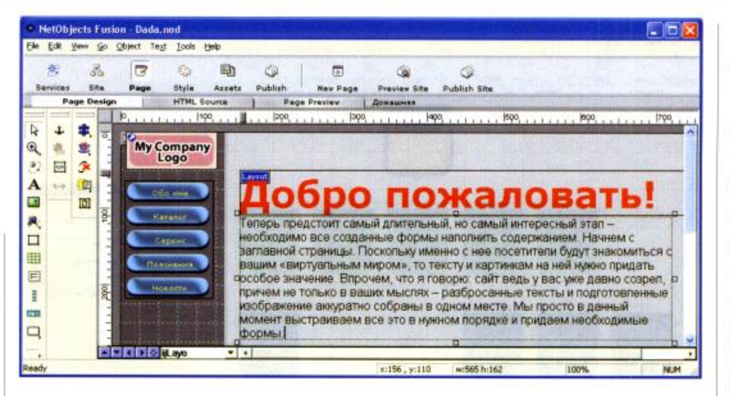
узера. Для этого щелкаем на кнопке *Preview Site* и оцениваем, что у нас получилось. По-моему, очень даже неплохо!

Что? Не удовлетворяют цвета? Стиль сайта в целом? Дело поправимое! Жаль, правда, время идет, ну да ладно, успеем.

02:45. Нажмите кнопку *Style* и отыщите, что вам по вкусу. Trial-версия программы содержит около 30 предложений, лицензионная – более 200. Есть из чего выбрать! Определившись (быстрее, время идет!), снова щелкаем на кнопке *Site* и в появившемся окошке подтверждаем свое желание, ответив *Yes*.

03:15. Теперь предстоит самый длительный, но самый интересный этап – необходимо все созданные формы наполнить содержанием. Начнем с заглавной стра-

Режим Page Design, предназначенный для визуального проектирования Web-странички, подкупает своей простотой и наглядностью



ницы, именно с нее посетители будут знакомиться с вашим «виртуальным миром», а значит, тексту и картинкам здесь нужно уделить особое внимание. Впрочем, что я говорю: сайт ведь у вас уже давно созрел, причем не только и не столько в мыслях, сколько в делах – разбросанные тексты и подготовленные изображения аккуратно собраны в одной папке. Мы же просто в данный момент выстраиваем все это в нужном порядке, т. е. занимаемся структурированием информации или приводим ее в вид, необходимый для публикации в Сети.

Двойной щелчок на заглавной странице – и мы попадаем в режим макетирования, вызываемый также путем выделения соответствующего прямоугольника на карте сайта и нажатием кнопки *Page*. Обратите внимание, здесь доступны четыре вкладки. *Page Design* служит для визуального проектирования страниц, *HTML Source* понадобится любителям повозиться с языком разметки, *Page Preview* позволяет оперативно просматривать результаты вашего труда во встроенном броузере. Остановимся на *Page Design*.

Дважды щелкаем на объекте *My Company Logo* и заменяем его дорогим сердцу логотипом своей компании или интересным рисунком, ассоциирующимся с тематической направленностью сайта. Далее, в соответствующем текстовом редакторе (например, в MS Word) открываем заблаговременно созданный вами файл, содержащий пламенную речь, которой вы собираетесь приветствовать многочисленных посетителей вашей Web-зоны. Выделяем в ней нужный фрагмент и копируем его в *Карман* Windows (*<Ctrl+C>*). Затем возвращаемся в NetObjects Fusion MX (режим *Page Design*), нажимаем кнопку на панели инструментов, помеченную большой литерой *A*, выделяем с помощью мыши текст, который необходимо заменить в выбранном объекте, и выполняем вставку (*Ctrl+V* либо *Edit –> Paste*).

Подобным образом, шаг за шагом, объект за объектом, страница за страницей мы наполняем «новым вином старые меха». Я подчеркиваю, если вы предварительно провели кропотливую работу по подготовке текстов, оптимизации изображений, которые хотите выложить в Сети, то с помощью NetObjects Fusion MX вы в считанные минуты создадите свой сайт, ну, естественно, в первом приближении, так сказать, бета-версию.

НЕСКОЛЬКО ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ

1. Нередко возникает надобность добавить в проект новую страницу или удалить существующую. Все эти действия следует проводить в режиме *Site*, отобразив карту сайта. После чего щелкаем правой кнопкой мыши на соответствующем прямоугольнике и в контекстном меню выбираем нужное действие. При добавлении дочерней странички лучше сразу озаглавить ее, при этом одноименная кнопка автоматически появится в навигационной панели.

2. Для того чтобы в избранную страницу в режиме *Page Design* вставить картинку, необходимо нажать на кнопку *Picture* на панели инструментов, с помощью мыши выделить в макете область, отводимую под рисунок, и в появившемся окне указать путь к соответствующему файлу.

3. Вставка таблицы также не должна вызвать затруднение: в панели инструментов щелкаем на кнопке *Table*, курсором мыши очерчиваем нужное место и в отобразившемся диалоговом окне задаем размерность таблицы.

4. Если в макете страницы некоторые объекты хоть немного перекрывают друг друга, то в левом верхнем углу каждого из них будет появляться восклицательный знак в красном кружочке. Не откладывая в долгий ящик, тут же разрешите данное противоречие.

5. Чтобы удалить объект, следует выделить его, щелкнув на нем мышью, а затем нажать клавишу *<Delete>*. Для перемещения любого выбранного элемента либо изменения его размера при макетировании страницы пользуются стандартными приемами drag & drop. Кроме того, при необходимости можно быстро получить доступ к свойствам каждого конкретного объекта. Для этого следует щелкнуть на нем правой кнопкой мыши и из контекстного меню выбрать пункт *Objects Properties*.

6. По умолчанию навигационная панель на каждой странице имеет горизонтальную компоновку. Если вы, к примеру, хотите изменить ее на вертикальную, нажмите кнопку *Navigation Bar* на панели инструментов и очертите курсором мыши прямоугольник с меньшей стороной в основании. С целью получить доступ к отдельной навигационной кнопке следует произвести на ней двойной щелчок мышью.

7. В конце работы с каждой страницей внимательно просмотрите ее макет и удалите из него ряд графических ссылок типа *Built with Net Objects Fusion MX* – рекламную дань разработчикам пакета.

10:00. Поздравляю, вы вложились во время!

Теперь можем запустить свой любимый броузер, например Internet Explorer, и открыть в нем заглавную страницу сайта, чтобы еще раз оценить продукт своего труда, а также проверить работоспособность всех ссылок «новорожденного». Если вы пользовались trial-версией программы, то общее хорошее впечатление от проделанной работы будет портить крупная навязчивая надпись внизу каждой страницы: *«This site was built with the NetObjects Fusion MX Trial. Download your FREE trial today!»*. Ее добавил генератор кода при конвертировании вашего шедевра в HTML, заплатив денежку за полную версию, вы никогда больше не столкнетесь с этой неприятностью.

Ну а пока маленький «секрет»: избавиться от этой проблемы вам вполне по силам, правда, для этого нужно применить сторонние средства, например любой HTML-редактор или, в крайнем случае, – *Блокнот* Windows. Воспользуемся последним: каждую HTML-страничку сгенерированного сайта (к счастью, их пока еще немного) поочередно откроем в *Блокноте* и безжалостно вычеркнем все строки, заключенные в теги <DIV>...</DIV> (в каждом файле вы найдете по две такие конструкции). После сохранения изменений снова проверим работоспособность вашего продукта – ну, теперь все отлично!

Замечу также, что для публикации сайта в Сети в NetObjects Fusion MX существует режим *Publish*, однако в trial-версии эта функция недоступна. Поэтому если вы намерены тут же разместить свое творение на выбранном сервере, то для этой цели следует

Благодаря разнообразию существующих стилей ваш Web-проект, словно хамелеон, может менять свои цвета и оттенки



прибегнуть к помощи любого FTP-клиента, благо, в Internet этого добра навалом, причем совершенно задаром.

В заключение скажу, что на сайте разработчиков (*www.netobjects.com/products/html/download.html*) доступна для загрузки trial-версия продукта NetObjects Fusion 5.0. Она хоть и не лишена некоторых ошибок, но содержит большее количество законченных стилей и готовых шаблонов, среди которых существует и такой, что позволяет «в одно касание» создавать странички для работы с анкетами и формами. Более подробную информацию на русском языке о возможностях NetObjects Fusion 5.0 можно получить по адресу *www.mtx.webheim.com*.

АЛЬТЕРНАТИВЫ И ЗАМЕЧАНИЯ

Говоря о программах для быстрой разработки сайтов, нельзя не упомянуть приложение Microsoft FrontPage 2000, входящее в расширенную поставку Microsoft Office XP. Несомненно, данный пакет функциональнее и производительнее, чем NetObjects Fusion MX. И все же, несмотря на свой до боли знакомый и привычный «офисный» интерфейс, а также наличие мощных и продуманных мастеров для «блиц-создания» сайтов, быстро освоить работу с FrontPage, на мой взгляд, довольно-таки трудно. Зато, разобравшись с NetObjects Fusion MX, постигнув его идеологию и подходы, вы легко перейдете и к FrontPage 2002, к своему удовольствию обнаруживая знакомые приемы построения сайтов. Интересный материал для новичков по данному продукту доступен на страничках *dalnova.hypermart.net*.



Возможности автоматического построения сайтов у FrontPage 2000 поистине безграничны!



Программа WebExpress 3.0 предлагает около сотни оригинальных стилей оформления Web-страниц

Множество оригинальных законченных стилей графического оформления Web-страниц можно найти и в приложении WebExpress 3.0. К сожалению, сама программа довольно сложна в освоении и уже активно не поддерживается разработчиками, но загрузить ее trial-версию все же можно по адресу *www.mvd.com/webexpress/download.htm*.

И последний момент: все без исключения программные средства, предназначенные для автоматической или визуальной разработки Web-сайтов, имеют один серьезный недостаток: они плодят множество излишнего кода, что иногда существенно замедляет загрузку страниц. Поэтому такие продукты лучше всего использовать в тандеме с утилитами, позволяющими осуществлять автоматическую «очистку» кода, которые встроены, например, в некоторые современные HTML-редакторы (CoffeeCup HTML Editor, HomeSite и др.). Правда, имеется некоторый риск, что вместе с «мусором» могут быть удалены и необходимые элементы, поэтому пользоваться такими вещами нужно с осторожностью. ■

Супер-пупер-музыкант!

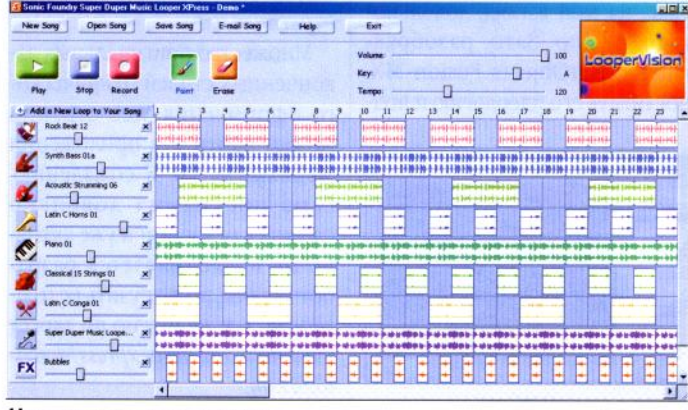
Сергей Галушка

Производство детских электронных забав – штука сложная и требует от разработчиков не только серьезного отношения к делу (поскольку сюсюканья и обмана современные чада не терпят), но и незаурядной фантазии, легкости подходов, образности мышления. По большому счету, чтобы создать что-нибудь стоящее в этой сфере, нужно самому в душе оставаться ребенком – искренним, шумным и немного капризным, а не вспоминать свое детство сквозь призму розовых очков умиления и приобретенных «взрослых» комплексов.

Когда я впервые узнал, что компания Sonic Foundry выпустила музыкальный конструктор танцевальных миксов под не слишком благозвучным названием для нашего уха – Super Duper Music Looper, ориентированный на детей от 6 до 10 лет, то искренне порадовался, поскольку, на мой взгляд, малыши этой возрастной категории несколько обделены вниманием производителей электронных развлечений.

В том, что именитый разработчик звуковых редакторов и прочих аудиоприложений может создать простой в использовании, функциональный и качественный продукт, особых сомнений не возникало. А вот некоторые опасения насчет того, что это изделие будет забавным и веселым, не скрою, были. И, к сожалению, они в определенной степени оправдались. Но давайте сперва о хорошем.

Начать работать с Super Duper Music Looper ребенок сможет практически сходу. Всего у малыша в распоряжении есть девять инструментальных дорожек, отмеченных информативными пиктограммами: барабан, бас-гитара, ритм-гитара, духовые, клавишные, струнные, перкуссии, соло (возможна запись с микрофона) и звуковые эффекты. Для «рисования» музыки необходимо включить режим Paint – указатель курсора при этом превратится в кисточку. Пользуясь таким привычным «орудием труда», юные «художники» смогут в соответствующей дорожке изобразить «партитуру» для выбранного инструмента, закрашивая необходимое число разметочных полосок. Поначалу желательно использовать целые лупы (от слова loop – петля, или музыкальный сэмпл, в котором начало и конец идеально стыкуются друг с другом) – они отмечаются по краям полосками со скошенными углами. Применять фрагменты «петель» нужно более осторожно, постоянно контролируя их совместное звучание с остальными дорожками.



Нарисовать «партитуру» для виртуального оркестра сможет даже младенец, равно как и стать его «дирижером»

Этот Web-сайт (www.musiclooper.com) даст наглядную и исчерпывающую информацию о всех возможностях программы

Сменить тип выбранного инструмента можно, если щелкнуть на соответствующей пиктограмме. В полной версии программы доступно более 700 сэмплов студийного качества, созданных профессиональными музыкантами. Кроме того, легко отрегулировать относительную громкость звучания той или иной дорожки в миксе – для этого служит специальный бегунок, размещенный справа от пиктограммы инструмента.

Если возникла необходимость откорректировать какую-либо музыкальную партию, следует переключиться в режим Erase (курсор при этом примет форму обыкновенного ластика) и удалить ненужные элементы «партитуры».

Справа вверху находится окно LooperVision для визуализации музыки, в котором во время воспроизведения созданной композиции демонстрируется яркий и незатейливый видеоряд, рассчитанный на малышей. К сожалению, невозможно изменить размеры этого окна, распахнув его, к примеру, на полный экран. Чуть левее от «веселого телевизора» располагаются три элемента управления, позволяющие регулировать громкость и темп, а также изменять октаву микса. Созданными аудиоклипами дети могут обмениваться друг с другом по электронной почте (кнопка E-mail Song). А на сайте *www.musiclooper.com* они найдут множество примеров готовых композиций.

Таким образом, Super Duper Music Looper можно применять дома для приобретения элементарных навыков работы с музыкальными программами, а еще лучше в школе, например, на уроках музыки и пения, во всяком случае, пользы от последних будет намного больше.

Теперь чуть-чуть о грустном. В целом, все же данный пакет мне показался несколько скучноватым, чересчур академичным и лишенным какой-то изюминки – довольно сдержанные цвета, «вялые» рисунки пиктограмм, слишком «взрослые» приемы работы – нет настроя на игру, на развлечение. Даже намного более сложный продукт eJay Dance («Домашний ПК», № 4, 2002), рассчитанный на подростков, выглядит в этом смысле намного привлекательнее и дышит экспрессией. Остается надеяться, что последующие версии Super Duper Music Looper разработчики снабдят должной играбельностью. ■

ЗА Простота использования, банк инструментов и звуков – 700 сэмплов, 9 дорожек

ПРОТИВ Скучноватый интерфейс

ВЕРДИКТ Можно применять дома для приобретения элементарных навыков работы с музыкальными программами

SUPER DUPER MUSIC LOOPER XPRESS

Разработчик Sonic Foundry

Web-сайт www.sonicfoundry.com

Цена при покупке через Internet – $30

СМОТРИ НА ДИСКЕ

★★★★☆

Особенности национальной работы с электронной почтой

Олег Коваленко

Одним из основных достоинств Internet по праву можно считать электронную почту. Благодаря своей способности быстро, в считанные минуты, доставлять сообщение адресату, который находится где угодно, пусть даже на другом континенте, e-mail стала незаменимым инструментом в деловой переписке, общении с друзьями и родственниками. А если учесть, что пользование подобной услугой обходится в символическую плату, а часто и вообще ничего не стоит, то можно предположить, что на ближайшие годы популярности электронной почты вряд ли что-либо угрожает.

ТИПЫ КОДИРОВОК

Когда Internet был распространен только в США и вся переписка велась исключительно на английском, работать с e-mail было легко и просто. Но вскоре Сеть стала интернациональной, и каждый пользователь хотел общаться в ней на родном языке. С этой целью пришлось создать множество кодировок символов, каждая из которых была ориентирована на определенный язык и содержала символьный набор этого языка. Поскольку операционные системы изначально развивались независимо от Internet, получилось так, что для одного языка существует несколько кодировок. Из-за того что в разных ОС применялись и применяются различные, несовместимые друг с другом, наборы символов, возникли проблемы с отображением кириллицы.

В период зарождения электронной почты общепринятым считался метод кодирования UNIX to UNIX Encode или UUEncode (кодировка UNIX для UNIX), когда двоичные 8-битовые данные представлялись 7-битовым эквивалентом в виде символов латинского алфавита. Следует заметить, что для кодировки латинских символов достаточно числового диапазона от 0 до 127, который можно представить 7-битовым потоком.

Некоторые почтовые серверы до сих пор способны пропускать через себя только 7-битовые потоки данных, в то время как для представления полного набора символов (букв кириллицы и всех знаков пунктуации) требуется 8 бит. Для решения этой проблемы используется дополнительное кодирование текста сообщений.

В наши дни кодирование электронных писем выполняется в соответствии со стандартом MIME. Тип кодирования (Content-Transfer-Encoding) и набор символов (charset) указываются в теле письма. Ниже приведен перечень этих типов, использующихся сегодня.

Операционная система	Набор символов кириллицы (charset)
Unix, FreeBSD, Linux и другие клоны Unix	KOI8-R, KOI8-U, ISO8859-5
MS Windows 9x/NT/2000/XP	Windows-1251
Русская кодировка на компьютерах Macintosh	Macintosh 10007
IBM OS/2, MS-DOS, PC-DOS, DR-DOS	DOS-CP866

MailReader может расшифровывать текст как в окне редактора, так и прямо в текстовом процессоре MS Word

Binary (двоичный) – кодировка для пересылки по почте двоичных файлов. Символы сообщения передаются в исходном виде, даже если для их представления используется 8 бит. Передаваемые строки сообщения могут иметь большую длину.

8 bit – то же самое, что и двоичный, но используется небольшой размер передаваемых строк. Является одним из наиболее часто применяемых типов кодирования.

7 bit – то же, что и предыдущий, только для представления символов сообщения используется 7 бит.

Base-64 – при кодировании выполняется преобразование групп из трех 8-битовых символов в группы по четыре 6-битовых символа. При этом объем сообщения увеличивается приблизительно на 30%.

Quoted-printable – используется для кодирования текста, большинство символов которого являются латинскими, а значит, могут быть представлены посредством 7 бит. Все другие символы кодируются с применением 7-битовых символов. Также один из наиболее часто употребляемых типов кодирования.

Unicode – 16-битовая кодировка, где каждый символ представлен двумя байтами. В почтовых программах эта кодировка обычно обозначается как UTF-8.

x-token – данный тип указывает на то, что принимающая и отправляющая программы должны сами договориться об использовании того или иного способа кодирования.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПРИ РАБОТЕ С E-MAIL

Несколько слов о кодировке отправляемых писем. Internet изначально была ориентирована на операционную систему Unix, в которой для передачи кириллицы используется набор символов KOI-8R. Поэтому при отправке писем рекомендуется выбирать именно KOI-8R (для русского языка) или KOI8-U – для украинского. Кстати, KOI8-U содержит также и набор символов русского языка, что делает ее в данном случае универсальной. В Outlook Express кодировку входящего или исходящего сообщения можно поменять в меню «Вид – Кодировка».

Но для того чтобы прочитать сообщение, необходимо, чтобы

на компьютере были установлены соответствующие данной кодировке шрифты. Поэтому не рекомендуется бездумно удалять системные шрифты – это может привести к сложностям с чтением писем.

Если же по электронной почте пришло письмо на русском или украинском языке, содержимое которого невозможно прочитать, то прежде всего следует удостовериться, что текст сообщения отображается шрифтом, поддерживающим кириллицу. В противном случае необходимо заменить шрифт на кириллический – возможно, это решит проблему.

ЭЛЕКТРОННЫЕ ДЕШИФРОВАЛЬЩИКИ

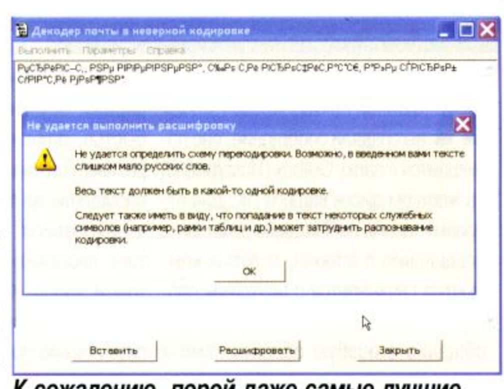
Как же поступить, если в вашей почтовой программе все настроено правильно, но подобрать кодировку для прочтения письма так и не удается? Проблема в том, что в «дороге» с ним могут произойти разные неприятные вещи, такие, как многократные перекодировки или вообще обнуление всех старших битов каждого символа сообщения. То же самое может случиться и с заголовком письма, поэтому даже если сам текст письма читабелен, прочитать содержимое поля Subject (Тема) удастся не всегда.

Случаются в электронной переписке и другие неудобства. Например, если операционная система или почтовый клиент не поддерживает кириллицу, для отправки сообщений используют так называемую кодировку Волапюк, т. е. русские или украинские символы заменяются схожими по произношению латинскими. Такой способ дает 100%-ную гарантию того, что письмо прочитают, но сделать это без привычки тяжело. А ведь помимо прочтения, надо еще написать ответ, причем тоже латинскими буквами. Здесь на помощь вам придут специальные утилиты-перекодировщики. Большинство из них можно бесплатно загрузить из Internet, другие продаются за весьма символическую плату.

MailReader 1.53

Произведенная российской компанией «Агама» утилита MailReader предназначена для декодирования нечитабельных электронных сообщений. По какому принципу работает эта программа? Как уже упоминалось выше, письмо при пересылке может пройти через компьютеры, которые меняют его текст по определенным правилам. В упрощенном варианте такой процесс (разработчики MailReader называют его фильтром) может рассматриваться как замена одних букв на другие в соответствии с определенной таблицей. Сегодня известно около десятка различных фильтров, реально использующихся в почтовых компьютерах. Некоторые из них портят письмо необратимо (происходит фатальная потеря информации). В таких случаях программы-дешифровальщики бессильны, но это встречается нечасто.

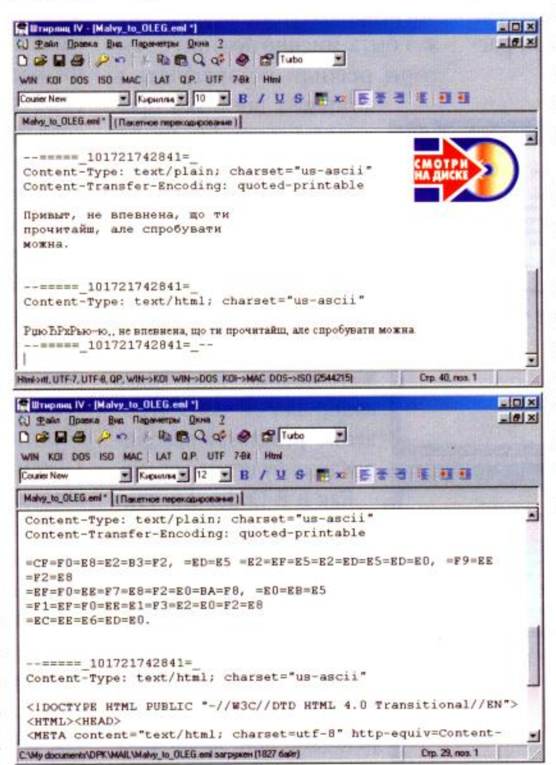
В процессе доставки письмо может пройти через несколько фильтров, действия которых накладываются друг на друга. MailReader допускает декодирование письма, прошедшего не более чем через четыре фильтра. Но даже в этом случае число возможных комбинаций (при 10 типах фильтров) составляет 10^4, т. е. десять тысяч. Если к этому добавить пять наиболее распространенных кодировок, в которых изначально могло быть набрано письмо, то получаем 50 тысяч вариантов его дешифровки. Каждый из них в MailReader называется «схемой декодирования».



К сожалению, порой даже самые лучшие перекодировщики бессильны

В случае, если удалось подобрать схему декодирования для нечитаемого письма, ее можно сохранить под собственным именем для будущего использования. Это очень удобно для частой дешифровки сообщений, которые приходят из одного и того же источника. Ведь, как правило, все они будут декодироваться по одному и тому же принципу. К недостаткам программы относится плохое качество восстановления текстов на украинском языке.

При инсталляции MailReader устанавливает plug-in-модуль в MS Word, благодаря чему текст можно декодировать прямо в текстовом процессоре. Пробная версия MailReader, рассчитанная на 30 запусков, расположена на Web-сайте *www.agama.com/mailreader*.



«Штирлицу» «по зубам» даже многократно перекодированные сообщения. Но на украинском он «не говорит»

«Штирлиц» 4.01

Свободно распространяемая программа «Штирлиц» является, пожалуй, самой популярной и многофункциональной среди семейства декодировщиков. Утилита способна расшифровывать сообщения, которые прошли до девяти уровней перекодирования. В использовании программа очень проста: текст нечитабельного послания нужно скопировать в буфер обмена, а затем вставить в окно документа «Штирлица», предварительно включив в меню опцию «Декодировать при вставке». Есть и другой путь: нечитаемое электронное сообщение сохранить на диске (выполнив в Outlook Express команду «Сохранить как»), после чего загрузить его в декодер. В большинстве случаев автоматический режим работы позволяет решить проблему нечитабельности письма. Если же он не сработал, можно попробовать подобрать кодировку вручную. Помимо декодирования, кстати, программа позволяет переводить текст, набранный транслитом.

Иногда с помощью «Штирлица» удается прочитать даже те сообщения, которые отказываются декодировать другие программы такого рода. Интересная функция – пакетный режим работы, когда утилита автоматически переводит указанное количество файлов в заданную кодировку и сохраняет их в определенном каталоге. Единственное, что огорчает: «Штирлиц» не поддерживает KOI8-U.

E-Coder 2.0

Разработанная Александром Горлачом утилита E-Coder 2.0 (EType Mail Decoder) распространяется на условиях shareware и загружается с сайта *www.gorlach.etype.net/ecoder*. В течение 30 дней программу можно использовать бесплатно, после этого ее надо зарегистрировать. Стоимость регистрации – $5.

E-Coder 2.0 способен перекодировать сообщения и

ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ

Как происходит пересылка электронной почты? После того как вы создали сообщение, оно помещается в папку Outbox (Исходящие) на жестком диске вашего ПК. Для отправки письма необходимо установить соединение с Internet, и затем компьютер связывается с почтовым сервером провайдера и записывает сообщение в особую область памяти на сервере, которая называется личным почтовым ящиком. При передаче сообщений вместе с полезной информацией пересылается и служебная, поэтому общий объем информации возрастает. По этой причине эффективная скорость передачи снижается.

Далее происходит пересылка сообщений от почтового сервера отправителя почтовому серверу получателя. Письма попадают в личный почтовый ящик (каталог) последнего, откуда он сможет их загрузить в папку Inbox (Входящие) на своем компьютере. Обычно пересылка почты между серверами осуществляется достаточно быстро, даже если они находятся на разных континентах. Дойдет ли ваше сообщение до пункта конечного назначения, зависит фактически только от того, насколько правильно указан почтовый адрес. Хотя иногда случается, что электронная почта не может доставить письмо по причине недоступности компьютеров или участка сети адресата. В этом случае почтовый сервер пытается передать почту в течение нескольких дней, после чего возвращает ее обратно с пометкой «Адресат неизвестен».

Для пересылки почты применяются несколько базовых протоколов. POP3 (Post Office Protocol) разрешает пользователю забрать почту с сервера и загрузить ее на свой компьютер. Существует также IMAP (Interactive Mail Access Protocol – интерактивный протокол доступа к почте), альтернативный POP3. IMAP предоставляет более широкие возможности для управления обмена данными с почтовым сервером. SMTP (Simple Mail Transfer Protocol – простой протокол передачи почты) применяется для отправки письма с ПК пользователя на почтовый сервер, а также для передачи сообщений с одного компьютера на другой.

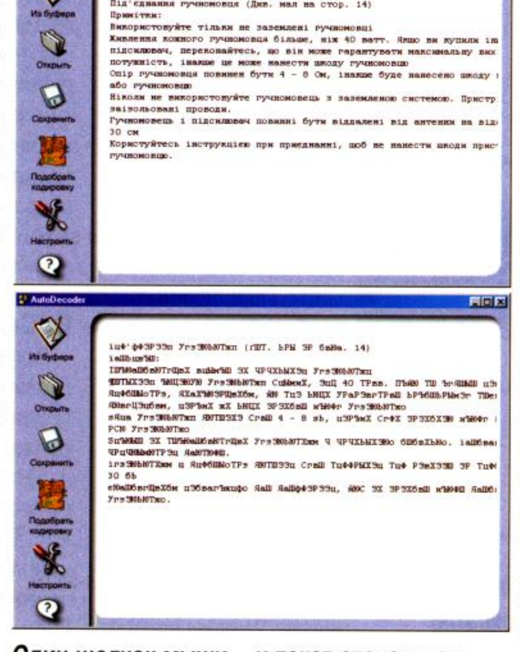
Первоначально с помощью e-mail можно было передать только обычное текстовое сообщение. Как же быть, если надо переслать графическое изображение, исполняемую программу или электронную таблицу? Для этого была разработана спецификация MIME (Multi-purpose Internet Mail Extensions) – многоцелевые расширения электронной почты для Internet. MIME определяет набор процедур автоматической посылки нетекстовых объектов в сообщениях электронной почты. MIME-программы знают, как обрабатывать присоединенные файлы различных типов (графика, звук, видео и т. д.). Способность воспроизвести все это прямо из почтового клиента зависит от функциональности самой e-mail программы и наличия соответствующих аппаратных и программных средств.

Естественно, если вы отправляете кому-либо письмо с вложенным файлом, почтовая программа вашего адресата должна быть совместима с MIME. В противном случае он увидит присоединенный файл в виде набора спецсимволов, добавленного к тексту самого сообщения.

Хочется предостеречь от присоединения слишком больших файлов к телу письма. Хотя теоретически их объем может быть любым, почти все провайдеры во избежание чрезмерного увеличения трафика ограничивают максимальный размер присоединенного файла – как правило, он не должен превышать 2 MB, реже 10–20 MB. Если сообщение и «не впишется» в установленный на сервере получателя лимит, при передаче почты может возникнуть сбой.

обычные текстовые файлы в ручном и автоматическом режимах. При ручном перекодировании (меню «Правка», пункт «Ручное декодирование») пользователь сам указывает последовательность – в этом режиме можно попытаться расшифровать сообщение e-mail, которое не удалось декодировать в автоматическом режиме. Этот же режим понадобится, если нужно, например, перевести текст из кодировки Windows в MS-DOS или наоборот. Возможность отмены последнего действия (или вообще всех произведенных изменений) очень помогает в случае долгого и упорного поиска правильной последовательности перекодировок. С помощью функции «История» можно просмотреть весь ход преобразований для данного текста.

В автоматическом режиме E-Coder попытается самостоятельно подобрать нужную кодировку. Для этого текст должен быть русскоязычным и связным, причем программе достаточно буквально нескольких строк. Следует отметить необычайное быстродействие в автоматическом режиме – на платформе Pentium II 500 MHz E-Coder 2.0 понадобилось всего лишь пару секунд для декодирования нечитабельного письма. К числу достоинств также нужно отнести поддержку украинского языка при расшифровке писем.



Один щелчок мыши – и текст становится читабельным

AutoDecode 2.0

Бесплатную для персонального использования утилиту AutoDecode 2.0 можно загрузить с Web-сайта *193.232.119.142/zeonet/downloads.htm*. Программа отличается очень простым интерфейсом – фактически все управление ею осуществляется посредством семи кнопок. Может быть, именно поэтому ее авторы решили не включать в комплект поставки продукта какую бы то ни было документацию. Нечитабельный текст загружается в рабочую область программы через буфер обмена или же из текстового или html-файла. Далее необходимо лишь нажать кнопку «Подобрать кодировку», и через мгновение результат декодирования будет на экране.

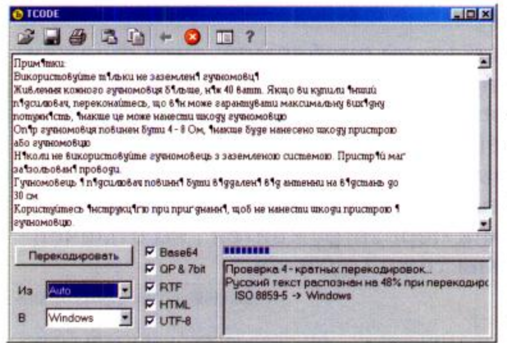
Как и E-Coder 2.0, утилита AutoDecode 2.0 отличается очень высокой скоростью дешифрования и неплохо поддерживает украинский язык. К ее недостаткам относится отсутствие ручной перекодировки, поскольку автоматический режим не всегда обеспечивает удовлетворительный результат. Хотя текст из рабочего окна программы можно сохранить в кодировке Win-1251, KOI8-R, DOS-866 или ISO8859-5.

T-Code 2.14

Программный продукт T-Code 2.14 для определения типа кодировки использует первые 25 слов текста, целиком состоящих из букв верхней половины кодовой таблицы ASCII или содержащих английские буквы, совпадающие по начертанию с русскими. Процесс восстановления продолжается до тех пор, пока не будет достигнут заданный уровень пропорции русских букв. С одной стороны, этот подход значительно ускоряет поиск правильной кодировки, с другой – данный метод не гарантирует успешной обработки украинского текста. T-Code 2.14 – довольно мощный декодер, позволяющий восстанавливать письма, подвергшиеся даже 6-кратной перекодировке.

Производится это автоматически, хотя есть и ручной режим работы, в котором, к сожалению, доступны всего четыре кодировки: Win-1251, KOI8-R, DOS-866 и ISO8859-5.

Бесплатно загрузить и зарегистрировать программу можно на сайте *alexboiko.da.ru*.



В процессе работы утилита T-Code сообщает обо всех выполняемых действиях и о том, к чему они приводят

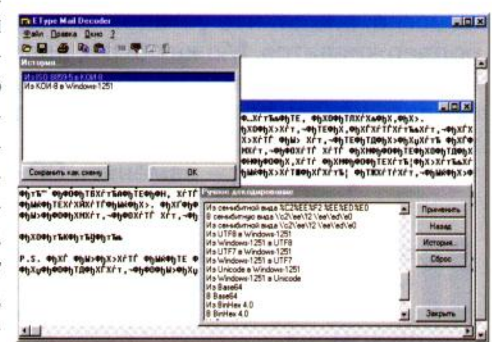
АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПАКЕТЫ

Программа **Decoder 2.1**, которую можно бесплатно загрузить с сайта *www.adpsoft.com/decoder*, гораздо менее функциональна, чем вышеописанные утилиты, – она позволяет расшифровывать лишь сообщения, набранные в кириллице, и справляется только с самыми простыми случаями. Но зато она и более компактна, не требует инсталляции и может запускаться даже с дискеты.

В утилите **Decoder 5.0** (*programmer.newmail.ru*) графический интерфейс отсутствует вообще, а управляется она из командной строки. Для выполнения декодирования надо задать исходный файл и с помощью ключей указать тип начальной и конечной кодировок. Естественно, в пользовании эта программа не очень удобна, зато она может работать как в DOS, так и в Windows. Распространяется бесплатно.

Tconv 4.0 во многом аналогична Decoder 5.0 – в ней также отсутствует графический интерфейс, а взаимодействие с программой осуществляется через командную строку (в документации ее автор достаточно настойчиво пытается убедить пользователей, что GUI – вообще пережиток). Данная утилита, написанная на ассемблере, занимает на жестком диске всего 5 KB и по части ресурсоемкости никаких нареканий, конечно же, вызывать не может в принципе. Tconv 4.0 позволяет преобразовывать тексты между тремя распространенными кодовыми таблицами – MS-DOS (437), Windows (866) и KOI8-R. Естественно, исходную и конечную нужно задавать вручную, автоматического режима нет. Утилита работает как в DOS, так и Windows 9x, и поддерживает длинные имена файлов.

Перекодировщик **CodePage 1.86** работает в MS-DOS 6.xx и Windows 9x в полуавтоматическом режиме. Поддерживаются перекодировка текста из одной кодовой страницы в другую (всего 17 страниц с возможностью их добавления) и перевод транслитерации в кириллицу. CodePage работает в текстовом режиме, кроме того, отсутствует поддержка мыши, что довольно сильно усложняет взаимодействие с программой. Продукт можно рекомендовать разве что тем, кто до сих пор использует ОС DOS.



Окно истории в EType разрешает проанализировать все этапы перекодирования, а кнопка «Назад» позволяет совершить «откат» на любое число шагов

Впрочем, не исключена возможность, что даже вышеописанные утилиты окажутся бессильными перед каким-нибудь особо «заковыристым» случаем. Тут можно порекомендовать либо использовать транслитерацию, либо прикреплять к электронному посланию дубликат текста в формате rtf или MS Word. ■

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc.ua, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

У меня CD-ROM Samsung 48X, он сильно гудит и очень любит разрывать диски плохого, а иногда и хорошего качества. Поэтому я хочу узнать, как мне уменьшить частоту его вращения? Я уже перепробовал несколько программ, специально предназначенных для понижения скорости CD-ROM (CDSlow, ASUS CD-ROM Speed Setting Utility, Nero DriveSpeed), но ни одна из них не помогла: пишет, что установка скорости не поддерживается. Может быть, если проблему нельзя решить программно, то следует это сделать каким-то образом аппаратно? Подскажите, пожалуйста, что мне делать! Неужели только один выход – заменить CD-ROM?

Евгений Уткин, Симферополь

Пожалуй, в таком случае остается лишь заменить привод, ведь некоторые CD-ROM действительно не поддерживают изменение скорости программными средствами. Что касается решения данной проблемы на аппаратном уровне (например, путем перепрошивки firmware), для данной модели CD-ROM это, по всей видимости, также не получится. ■

На моем Duron 750 MHz стоит кулер Titan (из недорогих), который в последнее время категорически отказывается самостоятельно раскручиваться до нужной частоты (5000 об/мин). Иногда просто стоит в начале работы (корпус у меня теперь постоянно открытый), приходится помогать ему преодолеть «столбняк». Что вы можете посоветовать?

Александр Шевченко, Киев

Ну, что тут скажешь? Нужно заменить неисправный кулер, если не хотите лишиться процессора. Причем сделайте это как можно быстрее, ведь в 30-градусную жару и открытый корпус не спасет. ■

Я столкнулся с такой проблемой: сняв флажки с некоторых программ в пункте *Автозагрузка* (апплет msconfig) и перезагрузив машину, я получаю сообщение о том, что включен выборочный режим для устранения неполадок. Зайдя опять в msconfig и выбрав обычный запуск, машина перезагружается , но отмеченные программы тоже грузятся.

Евгений Уткин, Симферополь

Отменяя автоматическую загрузку, Вы тем самым используете выборочный режим, который, по мнению разработчиков, необходим лишь для устранения неполадок (хотя на самом деле он позволяет значительно ускорить загрузку и повысить быстродействие системы). Когда подобное сообщение появится вновь, просто поставьте флажок для опции *Больше не открывать это окно.* ■

Я приобрел видеокарту Volcano GeForce2 MX400. Недавно решил ее разогнать с помощью NVidia Detonator, и оказалось, что начальные частоты установлены на 175/133 MHz. Получается, что это даже не MX! В Internet я про Volcano ничего не нашел. Объясните, почему плата работает на столь низкой частоте, и расскажите об этом производителе.

Александр, Донецк

Драйверы NVidia Detonator (к которым применена заплатка Coolbits, *www.tweak3d.net/tweak/geforce/coolbits.reg*) не всегда правильно определяют тактовые частоты. Чтобы получить более точные данные, используйте утилиту PowerStrip (*www.entechtaiwan.com*) или RivaTuner (см. ДПК-CD или *www.guru3d.com/rivatuner*). Если частота графического ядра окажется ниже 200 MHz, тогда эту плату нельзя назвать GeForce2 MX400 и лучше ее возвратить продавцу. Вместе с тем, тактовая частота видеопамяти может составлять 166, 175 или 186 MHz, что допустимо для GeForce2 MX400. Необходимо также помнить, что разгон видеопамяти приводит к выходу видеокарты из строя, если не применить усиленные средства охлаждения (например, радиаторы для микросхем памяти). О производителе видеокарт или торговой марке с названием Vocano нам также ничего неизвестно. ■

Где на жестком диске хранятся «Локальные папки» из Outlook Express? То есть какие файлы нужно сохранить, чтобы перенести все содержимое Outlook на другой компьютер?

Костя Чмиль, Киев

Почтовый архив Outlook Express находится по адресу: *C:\Windows\Application Data\Identities\{набор цифр}\Microsoft\Outlook Express*. В принципе, чтобы узнать этот путь, достаточно щелкнуть правой кнопкой мыши по одной из «Локальных папок» (*Входящие, Исходящие* или другой) и просмотреть ее свойства. Если полученная информация не поместится в одну строку, попробуйте ее выделить и скопировать в текстовый файл или прямо в адресную строку *Проводника*.

Но почтовый архив – это еще не все, о чем необходимо позаботиться при переносе данных на другой компьютер. Не забудьте адресную книгу – файл с расширением .wab находится в директории *C:\Windows\Application Data\Microsoft\Address Book*. Впоследствии почтовые папки и адресную книгу можно будет восстановить с помощью соответствующих команд программы *Outlook Express* (меню *Файл/Импорт*).

Для сохранности учетных записей почты воспользуйтесь меню *Outlook Express Сервис/Учетные записи*, где можно экспортировать данные о подключении к почтовым серверам в файл, хранящийся на другом диске. Извлекают их, соответственно, с помощью команды *Импорт*. Подробнее об этих и других моментах, связанных с переносом важных данных, читайте в статье «Настройка системы на максимальное быстродействие в играх» в «Домашнем ПК», № 10, 2001 (www.itc.ua/7781). ■

Я стою перед проблемой модернизации своего ПК. У меня K6–2 500 MHz, и, как мне кажется, он уже свое отработал, и пора бы его «проапгрейдить». Но здесь я часто сталкивался с разными мнениями по поводу производительности, стабильности, удобства эксплуатации новых систем на базе процессоров Intel и AMD. Многие говорят, что Celeron работает более стабильно, чем Athlon XP, но второй по производительности опережает первый. Я считаю, если на Athlon XP 1500+ поставить хорошее охлаждение, то и он будет функционировать без сбоев. Но некоторые советуют все же взять Celeron 1,2 GHz, утверждая, что в производительности я потеряю немного, зато сэкономлю столь нелишние в наше время деньги. Помогите разобраться с этим вопросом.

Александр, Киев

Действительно, при наличии качественного кулера проблем с Athlon XP не возникает, но и процессоры Intel весьма требовательны к системе охлаждения.

Celeron 1,2 GHz выпускается по 0,13-микронной технологии и действительно греется гораздо меньше, чем Athlon XP 1500+, работающий на частоте 1333 MHz. Однако по производительности Celeron уступает Athlon XP весьма значительно, и это еще не все. Материнские платы для Celeron 1,2 GHz позволяют установить максимум Celeron 1,4 GHz и, кроме того, поддерживают лишь память PC133 SDRAM (если говорить о тех, что основаны на чипсетах от Intel). И потому в будущем для модернизации такой системы придется заменить не только процессор, но и материнскую плату, и память. В то же время компьютер на базе VIA Apollo KT266A или KT333 и процессора Athlon XP 1500+ можно будет легко модернизировать путем простой установки более мощного процессора, к примеру Athlon XP 2100+ (1733 MHz), когда тот подешевеет.

Но имеет смысл рассмотреть и другой вариант: Pentium 4 1,6A GHz (512 KB L2-кэша) в сочетании с материнской платой на базе новых чипсетов Intel i845E или i845G. Такая система не имеет проблем с охлаждением, так как процессор выполнен по 0,13-микронной технологии, и ее наладка окажется гораздо проще, чем у варианта «чипсет VIA + процессор AMD». Кроме того, у такого компьютера отличные перспективы в плане модернизации – вплоть до 3 GHz, а то и выше. Вот только заплатить придется больше, да еще подождать, пока материнские платы на новых чипсетах Intel появятся в продаже. ■

Я хочу получить звук достаточно качественный и мощный. Комната у меня небольшая – 20 кв. м, звуковая карта – Hercules Fortissimo II. Что, на ваш взгляд, выгоднее приобрести: две пары стереоколонок SVEN (F&D) SPS-678 или акустическую систему 4.1 по цене до $100. Будет ли эффект от сабвуфера по сравнению с SPS-678, у которых диапазон частот от 40 Hz?

Валентин Гонтовой, Полтава

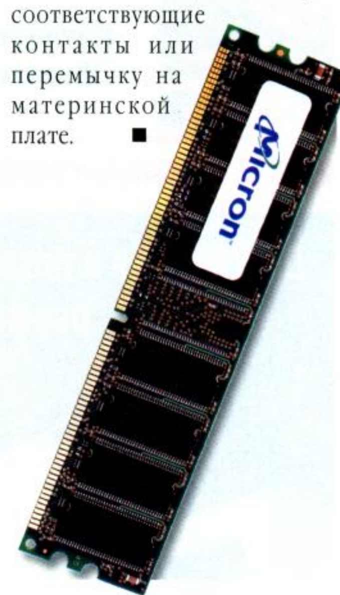
Прежде всего следует заметить, что частота 40 Hz для колонок такого класса недоступна. На практике это означает 70 Hz и выше.

Акустическая система с сабвуфером стоимостью порядка $100 наверняка даст больше баса, чем колонки SVEN SPS-678. Тем более, если немного доплатить и взять полноценный набор 5.1 для домашнего кинотеатра от того же SVEN. Впрочем, если две пары SPS-678 обойдутся в сумму не больше $80, то такой вариант может оказаться весьма удачным. Помимо качественного звука, не придется менять довольно дорогую звуковую плату Hercules Fortissimo II, которая работает лишь с четырьмя колонками. ■

Я собираюсь модернизировать свой компьютер и в связи с этим нарастить объем оперативной памяти. У меня материнская плата на чипе VIA Apollo Pro133 со штатной частотой 100 MHz. Сейчас оперативная память – DIMM 64 MB PC100. Я хочу поставить еще 128 MB. Но не знаю, будут ли нормально работать модули PC100 и PC133. И еще: имеет ли смысл для оперативной памяти устанавливать режим быстродействия 7,5 нс, и смогут ли в нем работать модули PC100 64 MB и PC133 128 MB?

Кобылянский Александр, Киев

В режиме 100 MHz эти модули должны работать вместе без проблем. А вот при установке 133 MHz возможны сбои в связи с тем, что модуль PC100 не рассчитан на подобную частоту. В любом случае, для того чтобы убедиться в работоспособности памяти на требуемой частоте, необходимо выбрать для нее самый щадящий режим. Соответственно, вместо 7,5 нс или другого параметра следует задать тот, который использует BIOS по умолчанию. Убедившись, что микросхемы памяти нормально работают в стандартном режиме, можно попробовать их «разогнать», установив параметр 7,5 нс. Если в результате подобных экспериментов компьютер перестанет загружаться, придется очистить CMOS, используя соответствующие контакты или перемычку на материнской плате. ■



Я решил приобрести материнскую плату для процессоров AMD. Мне сказали, что есть два чипсета: VIA Apollo KT133 и VIA Apollo KT133A. Скажите, пожалуйста, чем отличаются эти чипсеты и какой из них предпочтительнее?

Из обсуждений на форуме

Чипсет VIA Apollo KT133A поддерживает частоту системной шины 266 MHz, в то время как KT133 – только 200 MHz. Поэтому на материнскую плату, построенную на базе VIA Apollo KT133A, можно будет установить новые, более быстрые процессоры. Как правило, разница в цене у версий чипсетов VIA с индексом «A» и без такового минимальна, чего не скажешь о быстродействии и функциональности, которые у версии «A» всегда выше.

Однако, учитывая довольно низкие цены на материнские платы, основанные на более совершенном чипсете VIA Apollo KT266A, лучше не тратить деньги на устаревший во всех отношениях VIA Apollo KT133A. Тем более что высокопроизводительная память DDR SDRAM, необходимая для KT266A, стоит практически столько же или даже меньше, чем обычная PC133 SDRAM, с которой работает KT133A. ■

ИНТЕРНЕТ

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ВЫСТАВКИ

НОУТБУКИ



UNIVERSAL TRADE
WWW.UTH.KIEV.UA
НОУТБУКИ





IBM ThinkPad R30	Cel 900, 128 Mb, 15 Gb, 14.1", 8Mb, CD-ROM, 56K, LAN	5 999
Compaq Presario 710EA	Duron 950, 256 Mb, 20 Gb, 14.1", 16Mb, CD-ROM, 56K	6 599
HP OmniBook XE3 F4716	Cel 1060, 256 Mb, 20 Gb, 14.1", 8Mb, DVD-ROM, 56K, LAN	7 111

Продажа в КРЕДИТ

Киев, ул. Круглоуниверситетская, 2/1, магазин "Киевстар",
ул. Владимирская, 51/53, магазин "SONY"
с 10 до 20, воскресенье с 10 до 14
e-mail: uth@uth.kiev.ua
8 (044) 459-01-70, 237-41-00

КОМПЬЮТЕРЫ



НОУТБУКИ

"Novostar Computers"

Toshiba Satellite 1805 S207
Intel Celeron 1.1GHz
RAM 256Mb
HDD 20 Gb
14.1TFT (1024x768)
16 Mb video
DVD/CD-RW
Fax-modem 56K
сетевая карта 10/100
SB/ IrDA/ TV-Out
Windows XP
1530 у.е.

Toshiba Satellite 1005 S157
Intel Celeron 1.066GHz
RAM 256Mb
HDD 15Gb
14.1"TFT (1024x768)
8Mb video
DVD 8x
Fax-modem 56K
SB/ Windows XP
1150 у.е.

Новые ноутбуки в розницу по оптовым ценам!!!

Продажа в кредит!!!

NOVO STAR
ул. Горького,14, оф. 6
(044) 220-06-13
(044) 224-65-93





КОМПЬЮТЕРЫ



- 17" LG FLATRON 795 FT Plus......210
- 19" LG FLATRON 915 FT Plus......310
- Intel Pentium 4 1,6A, 1,8A, 2,0A......140
- Сканер Microtek 3800 1200 dpi, 48 bit....95
- DVD-ROM LG 16X/48X......58
- HDD Maxtor 40 GB 7200 об/мин, ATA133......89
- HDD Western Digital WD400BB 40 GB, 7200 об/мин......88
- Creative Sound Blaster Live! 5.1......32
- Logitech MouseMan Dual Optical......43
- ASUS, EPoX, Gigabyte - материнские платы
- Акустика Creative, Juster и другие наилучшие комплектующие, периферия и оргтехника по самым доступным ценам.

- Intel Celeron 1200 MHz/128 MB SDRAM/ASUS SIS630 HDD 20 GB 7200/Sound/CD-ROM 52X/ATX Codegen......330
- AMD Duron 1200 MHz/256 MB PC133/EPoX KT133A HDD 40 GB 7200/GeForce2 MX400 64 MB TV-Out CD-ROM 52X/Sound/ATX Codegen......424
- AMD Athlon XP 1800+/256 MB DDR/EPoX KT266A HDD 40 GB 7200/GeForce4 MX440 64 MB DDR TV-Out CD-ROM 40X TEAC/SB Live! 5.1/Модем V.90 56K ATX Codegen......632
- Intel Pentium 4 1.8A GHz/256MB DDR/EPoX i845D HDD 60 GB 7200/GeForce3 Ti200 128 MB TV-Out /DVD-ROM 16X/48X /SB Live! 5.1/Модем V.90 56K ATX Codegen......816

Гарантия 24 месяца / Продажа в кредит
Разработаем конфигурацию ПК индивидуально, поможем выгодно модернизировать Ваш ПК.

www.ntt.kiev.ua
Комп'ютери НТТ
найнижчі ціни, продаж в кредит

Lite Celeron 500/i810/128Mb/20.4Gb/8M/44x/SB/ATX	235
NTT Celeron 950/128Mb/20.4Gb/32Mb/DVD/SB/ATX	350
NTT P-4 1,6GHz/128Mb/40Gb/32Mb/52x/SB/ATX	549

Монітори: 15" - від 65 у.о. 17" - від 79 у.о.

НТТ Підприємство інформаційних технологій
Магазини ПІТ НТТ в Києві:

вул.Вавілових, 15	вул.Суворова,14/12	Чоколівський бул.39
467-25-50	290-93-65	242-94-34

РАЗНОЕ





РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
В РАЗДЕЛЕ



ЗВОНИТЕ: 249-6357, 245-7124
E-MAIL: ADVERT@ITC.UA

1 июня 1992
Начала работу украинская служба радио Би-Би-Си. До этого вещание на Советский Союз, включая и УССР, велось только на русском языке. В настоящее время украинская служба в прямом эфире транслирует передачи из Лондона в течение 14 ч 20 мин в неделю.

www.bbc.co.uk/ukrainian

2 июня 1858
Итальянский астроном Дж. Донати (1826–1873) открыл комету, названную его именем. В 1864 г. он первым наблюдал спектр кометы и установил, что ее хвост состоит из газа, светящегося лишь в отраженном солнечном свете.

www.sunsys.nm.ru/komet.htm
www.comet.ucar.edu




3 июня 1992
Когда все опросы показывали, что кандидат в президенты США от демократической партии Билл Клинтон (р. 1946) не имеет никаких шансов на победу, он выступил на телевидении с соло на саксофоне. Это выступление стало поворотным моментом предвыборной гонки.

www.zpub.com/un/un-bc.html

5 июня 1947
Госсекретарь США Дж. Маршалл (1880–1959) выдвинул идею Программы европейского восстановления. Помощь была предложена почти всем европейским странам, но под влиянием СССР государства Восточной Европы отказались от участия в плане Маршалла.

www.loc.gov/exhibits/marshall



6 июня 1967
На следующий день после начала Шестидневной войны Египет закрыл судоходство в Суэцком канале. Эта санкция в ответ на поддержку Израиля американскими и английскими войсками действовала до 5 июня 1975 г.

www.palestine-un.org
www.palestine-net.com

7 июня 1947
По инициативе ведущих ученых и представителей искусства создано Всесоюзное общество по распространению политических и научных знаний. Первым председателем общества «Знание» стал известный физик академик С. И. Вавилов (1891–1951).

www.znannia.kiev.ua

9 июня 1902
Вудро Вилсон (1856–1924) единодушно избран президентом Принстонского университета. На этом посту он проявил политическую проницательность, позволившую ему в 1913 г. стать 28-м президентом США. Ни один другой президент не имел степени доктора наук.

www.princeton.edu

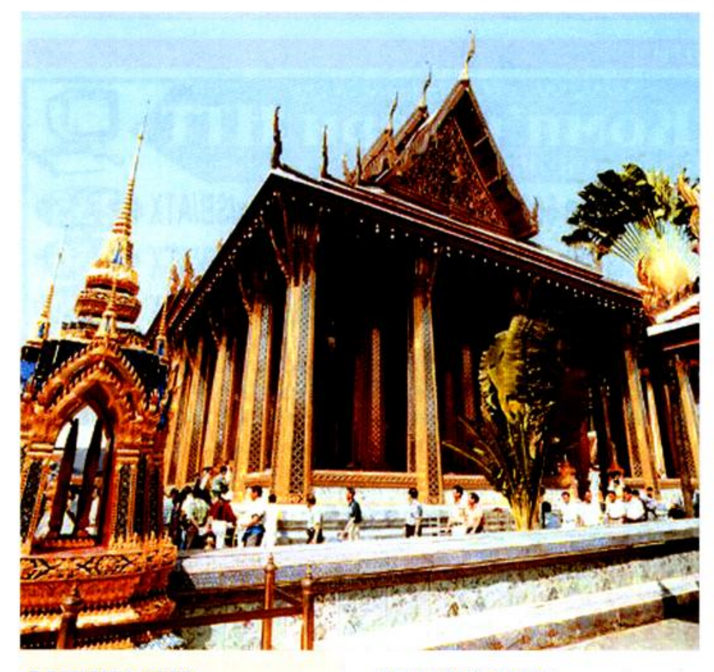
10 июня 1942
В отместку за убийство чешскими партизанами Р. Гейдриха нацисты полностью уничтожили деревню Лидице. Они расстреляли всех мужчин, женщин отправили в концлагерь, а детей расселили по Германии. После этого деревню буквально сравняли с землей.

www.lidice-memorial.cz



11 июня 1937
Состоялся «суд» над группой высших командиров Красной Армии. Уже на следующий день маршал М. Тухачевский, командарм И. Якир, комкоры И. Уборевич, А. Корк, В. Примаков, Р. Эйдеман, Б. Фельдман и В. Путна были расстреляны. Председательствовал на «суде» В. Ульрих.

trst.narod.ru



16 июня 1977
Генеральный секретарь ЦК КПСС с 1964 г. Л. И. Брежнев (1906–1982), «избранный» Председателем Президиума Верховного Совета, стал лидером как партии, так и государства. После Сталина таким могуществом в СССР еще никто не обладал.

anet.net/~upstart/brezhnev.html

17 июня 1972
Группа людей взломала штаб-квартиру Национального демократического комитета в административном комплексе Уотергейт в Вашингтоне. Это положило начало скандалу вокруг незаконных действий сторонников Р. Никсона (1913–1994) во время президентских выборов.

www.watergate.info



20 июня 1782
Конгресс США утвердил герб страны – белоголовый орел – предложенный Чарльзом Томсоном. Ранее Б. Франклин (1706–1790) и Т. Джефферсон (1743–1826) выдвигали идею изобразить на гербе переплывающего Красное море Моисея, за которым гонится фараон.

www.greatseal.com



24 июня 1932
В Бангкоке «Народная группа» захватила власть, чем положила конец абсолютной монархии в Таиланде. В декабре король Рама VII (1893–1941) представил народу временную конституцию, а в марте 1935 года – отрекся от престола.

sunsite.au.ac.th/thailand/chakri

25 июня 1857
Опубликован сборник стихов Шарля Бодлера (1821–1867) «Цветы зла». Автора привлекли к суду за безнравственные сочинения. Согласно приговору, Бодлер должен был изъять шесть стихотворений и уплатить штраф в триста франков.

poesie.webnet.fr/auteurs/baudelai.html

26 июня 1940
Советское правительство выдвинуло Румынии ультиматум с требованием безоговорочного возврата Бессарабии и северной части Буковины. Румыния «уступила» территории, и через два дня в район были введены советские войска.

www.tm.mednet.md/moldova_actuality&history.htm

27 июня 1709
В битве под Полтавой Петр I (1672–1725) разбил шведского короля Карла XII (1682–1718) и перешедшего на его сторону гетмана И. С. Мазепу (1644–1709). Чудом избежав плена, Карл и Мазепа скрылись на контролируемой турками территории Молдавии.

webua.net/uahistory/mazepa

ANNE FRANK

THE DIARY OF A YOUNG GIRL

WITH AN INTRODUCTION BY ELEANOR ROOSEVELT

4 ИЮНЯ 1672

Подписан царский указ о проведении первых русских театральных представлений. Он предписывал «иноземцу магистру Ягану Годфриду учинити комедию, а на комедии действовати из Библии «Книгу Есфирь» и для того действа устроить хоромину...».

www.theatre.ru

8 ИЮНЯ 1912

Карл Лемль, объединив свою кинокомпанию Independent Motion Picture с несколькими другими, создал Universal – одну из основных студий Голливуда. Первый успех студии принесли фильмы ужасов о Франкенштейне и Дракуле.

archives.studio.universalstudios.com



12 ИЮНЯ 1942

Еврейская девочка Анна Франк, жившая в Амстердаме, получила в подарок на свой 13-й день рождения дневник. Несмотря на попытки спрятаться, вся ее семья оказалась в концлагерях, где Анна умерла за месяц до конца войны. Дневник Анны Франк издан ее отцом в 1947 г.

www.annefrank.nl

13 ИЮНЯ 1942

В США создана Служба военной информации. Главной задачей Службы была поддержка военной мобилизации США. Фотографы СВИ отражали жизнь Америки, концентрируясь на таких темах, как авиазаводы, военные учения, работающие женщины и пр.

memory.loc.gov/ammem/fsowhome.html

14 ИЮНЯ 1822

Чарльз Бэббидж (1791–1871) представил Королевскому Астрономическому обществу первую научную статью о механических вычислениях. Он предложил построить «разностную машину», способную решать уравнения и выводить результаты.

home.clara.net/mycetes/babbage

15 ИЮНЯ 1389

Вблизи г. Приштина на Косовом Поле произошло сражение между войсками сербов и боснийцев, возглавляемыми сербским князем Лазарем, и армией турецкого султана Мурада I (1360–1389). Победу одержали турки.

www.rastko.org.yu/kosovo/index_c.html

18 ИЮНЯ 1937

Валерий Чкалов (1904–1938), Георгий Байдуков (1907–1994) и Александр Беляков (1897–1982) на одномоторном самолете АНТ-25 отправились в беспосадочный перелет из Москвы через Северный полюс в канадский Ванкувер. В тесном моноплане они летели более 63 часов.

www.ussr-airspace.com

19 ИЮНЯ 1957

В «Правде» опубликована речь Мао Цзэдуна (1893–1976) «Пусть расцветают сто цветов, пусть процветают сто школ». За либеральной статьей последовали разгром китайской интеллигенции, бесчинства хунвэйбинов, миллионы жертв.

www.iisg.nl/~landsberger

21 ИЮНЯ 1547

Большой пожар в Москве. Москвичи считали виновниками случившегося князя Ю. В. Глинского и других дворян, в результате чего разгорелось восстание горожан. Князь Глинский был убит, дворы и имущество его сторонников разграблены.

www.clio.orc.ru/frame.htm

22 ИЮНЯ 1634

Рембрандт (1606–1669) женился на дочери бургомистра Саскии ван Эйленбюрх (1612–1642). Она стала персонажем многих полотен художника, из которых наиболее известен «Автопортрет с Саскией», ныне хранящийся в Дрезденской картинной галерее.

www.rembrandthuis.nl



23 ИЮНЯ 1912

Родился Алан Тьюринг (1912–1954). В возрасте 24 лет он предложил модель вычислительного устройства, выполняющего математические операции шаг за шагом в соответствии с программой. Машина Тьюринга стала теоретической моделью цифровых компьютеров.

www.turing.org.uk

28 ИЮНЯ 1762

В Казанском соборе Санкт-Петербурга немецкая принцесса Анхальт-Цербтская (1729–1796) провозглашена императрицей Екатериной II. На следующий день ее мужа Петра III (1728–1762) вынудили отречься от престола, а еще через 8 дней – убили.

rushistory.virtualave.net

29 ИЮНЯ 1922

Ф. И. Шаляпин (1873–1938) выехал за границу на гастроли и не вернулся на родину. В 1927 г. Советское правительство лишило его звания первого народного артиста Советской республики и пригрозило отобрать гражданство.

all-moscow.ru//culture/museum/chaliap/chal.ru.html

30 ИЮНЯ 1520

Ацтеки на подступах к Теночтитлану устроили засаду на испанцев, разбили их отряд и вынудили бежать. По легенде предводитель испанцев грозный конкистадор Эрнан Кортес (1485–1547) после этой «ночи печали» сидел под деревом и плакал.

archaeology.la.asu.edu/teo



ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ПРОФИ

Три года пролетели со скоростью света, и компания дядюшки Лукаса представила на суд зрителей второй эпизод легендарной саги о звездных войнах. Великой Силе было угодно, чтобы премьера «Атаки клонов» состоялась практически одновременно во всем мире, так что отечественные SW-фаны должны быть довольны. Впечатлениями от фильма мы поделимся в следующем номере, а сегодня отметим выход «Эпизода II» чуть-чуть по-другому.

...Жили-были два друга, страстных любителя «Звездных войн», потихонечку строили Web-сайт, по крупицам выискивали информацию о сюжетных ходах «Атаки клонов» и делились ею с интернавтами. В один прекрасный день их покой нарушили разносчики пиццы. Но не тут-то было. Под маской безобидных представителей пищевого сервиса скрывались посланные Лукасом имперские штурмовики в своих мгновенно узнаваемых белых «костюмах». Наказанием за излишнее любопытство и болтливость Web-мастеров стала... нет, не схватка с Дартом Вейдером, а намного хуже. Бедняг заставили смотреть паршивенькую фантастическую киноленту «Говард-утка», которую, кстати, в свое время продюсировал все тот же Лукас...

Такова фабула четырехминутного фильма Silent But Deadly (**atomfilms.shockwave.com/af/content/silent_deadly**), ставшего одним из финалистов конкурса на лучшую любительскую короткометражку, вдохновленную «Звездными войнами», – Star Wars Fan Film Awards (**atomfilms.shockwave.com/af/spotlights/starwars/**). Состязание SW-фанов организовал сайт Atomfilms (**www.atomfilms.com**), причем Lucas Films (**www.lucasfilm.com**) отнеслась к задумке с энтузиазмом и даже приняла в мероприятии спонсорское участие. Так что настоящих фанов эта кинокомпания не преследует, а даже поощряет.

Всего было прислано более двухсот пятидесяти роликов. После первого «селекционного отбора» осталось сорок четыре претендента (кстати, все они доступны для просмотра на упомянутом сайте), а 3 мая прозвучал вердикт многоуважаемого жюри.

Победителями стали:

George Lucas Selects Award (Выбор самого Лукаса) – Christmas Tauntauns (**atomfilms.shockwave.com/af/content/tauntauns**)

Audience Award (Приз зрительских симпатий) – Star Wars Gengsta Rap (**atomfilms.shockwave.com/af/content/atom_1403**)

Young Jedi Award (Приз молодого джедая, присуждается автору не старше 18 лет) – Sparring Program (**atomfilms.shockwave.com/af/content/sparring_program**)

Best Animation (Лучший анимационный фильм) – Jar Jar's Walking Papers (**atomfilms.shockwave.com/af/content/jar_jar**) и другие не менее интересные работы. ■





ДАРВИНИЗМ, НАДКУШЕННЫЕ ЯБЛОКИ И СВОБОДНАЯ ЛЮБОВЬ

Знаете ли вы, что язычество, сатанизм, дарвинизм, коммунистическая идеология и прочие греховные вещи продвигаются в нашем мире через... компьютеры фирмы Apple? В этом абсолютно убежден некий профессор теологии Ричард Пэйли, о чем свидетельствует его, с позволения сказать, статья (**207.67.219.101/objective/propaganda.html**), опубликованная на «высокодуховном» сайте Objective Ministries (**objectiveministries.tripod.com**).

Чем же не угодили производители самых стильных и «отличных от других» компьютерных систем господину Пэйли и его сторонникам? Ну, как же? Начнем с логотипа в виде надкушенного яблочка. Это же прямая реклама самого Змия-искусителя, поспособствовавшего Адаму и Еве совершить первородный грех. Лозунг «Думай иначе» направлен на отвлечение народа от повсеместно распространенных христианских идей и призывает не соглашаться с ними. А вы еще не забыли, что Mac OS X на стадии разработки называлась Darwin? Как же можно всуе упоминать имя этого богомерзкого ученого? Да и ценник, висевший во времена первых Маков на некоторых моделях, навевает на теологов священную дрожь. Неспроста, видать, эти «яблочники» в 1976 году установили на Apple I цену, соответствующую «числу зверя», – 666 долларов (**www. vnunet.com/News/1131291**). Статья просто доверху переполнена изумительными фразами типа «Можно сказать, что Macintosh основан на дарвинизме, а базой дарвинизма является сатанизм». Видите, как все просто и понятно, – и думать не надо!

И еще одна тема, связанная с компьютерами от Apple, была весьма популярной во Всемирной Сети в апреле-мае. Как оказалось, одним из самых удачливых продавцов Маков в 80-е годы была коммуна «Кериста», обитавшая в Хейт-Эшбери, самом «хиппейном» районе Сан-Франциско. Даже многоуважаемый и многократно нами цитируемый Wired (*www.wired.com*) посвятил ей несколько страниц (**www.wired.com/news/print/0,1294,51866,00.html**), прочитать которые мы настоятельно рекомендуем. Тридцать человек, все спят со всеми, но за первый же год оборот от продаж ими Маков достигает миллиона долларов. Перенять, что ли, передовой опыт? ■

К РАЗДАЧЕ СЕТЕВЫХ «ОСКАРОВ» ГОТОВЫ?

«Забудьте об «Оскарах» – пришло время Webby», – такой цитатой из газеты «New York Times» встречает посетителей сайт Международной академии цифровых наук и искусств (**www.iadas.net**). Академиков здесь поменьше, чем у киношников, – всего чуть больше 350 человек, но знаменитостей тоже хватает: режиссер Фрэнсис Форд Коппола, киноактриса Сьюзен Сарандон, создатель мультсериала «Симпсоны» Мэтт Гроенинг, музыканты Дэвид Боуи и Бек, босс Oracle Лари Эллисон, IT-гуру Эстер Дайсон, ведущие журналисты и редакторы из «Wired», «Forbes», «New York Times» и других всемирно известных изданий.



Мы и глазом не успели моргнуть, как самая престижная сетевая награда Webby Award (**www.webbyawards.com**), присуждаемая членами вышеупомянутой Академии, добралась до своего первого – пятилетнего юбилея. Я помню тогдашнюю раздачу «сетевых слонов», случившуюся в марте 1997 г. Все началось с небольшого проекта, запущенного редакцией журнала «The Web». По иронии судьбы, издательство IDG уже давно закрыло журнал, а Webby Award живет, развивается и, судя по всему, неплохо себя чувствует, хотя есть сведения, что в этом году отцам-основателям пришлось изрядно попотеть, выбивая из спонсоров средства на новую церемонию.

Немного статистики для сравнения. Тридцать категорий в номинациях нынешнего года (**www.webbyawards.com/main/webby_awards/nominees.html**) против пятнадцати в 1997 г. Семьсот гостей, присутствовавших на первой церемонии, и две тысячи четыреста – на прошлогодней. Webby дебютировала в сан-францисском клубе «365», нынче же действо будет происходить в стенах Legion of Honor, одного из знаменитейших музеев того же калифорнийского города. Несмотря на то что мэр Нью-Йорка несколько раз настоятельно предлагал организаторам перенести церемонию награждения в «Большое Яблоко», они остаются верны тихоокеанскому побережью.

Все номинанты (а их в каждой из тридцати категорий по пять) имеют шансы быть отмеченными не только академиками, но и простыми пользователями Сети. Голосование «Глас народа» (**www.webbyawards.com/peoplesvoice**) на сайте Webby Awards уже началось. Имена победителей станут достоянием гласности 18 июня. ■

ПЕРИОДИЧЕСКИЕ ТАБЛИЦЫ НА ЛЮБОЙ ВКУС

Говорят, что великому Дмитрию Менделееву идея его периодической таблицы пришла во сне. Мне же и в самых фантастических снах не могли привидеться те варианты, в которых этот замысел реализован в разнообразных сетевых проектах.

Периодическая таблица поэзии – (superdeluxe.com/elemental).

Практически все химические элементы воспеты в стихотворных строках. Некоторые из них, например кремний, удостоились даже нескольких произведений. Вспомнив о том, что по-английски «кремний» звучит как «silicon», я нисколько не удивился, что оба посвященных ему опуса принадлежат перьям представительниц прекрасной половины человечества. А, скажем, ксенон, цезий, барий и кое-что еще не вдохновили бардов и менестрелей химической поэзии.

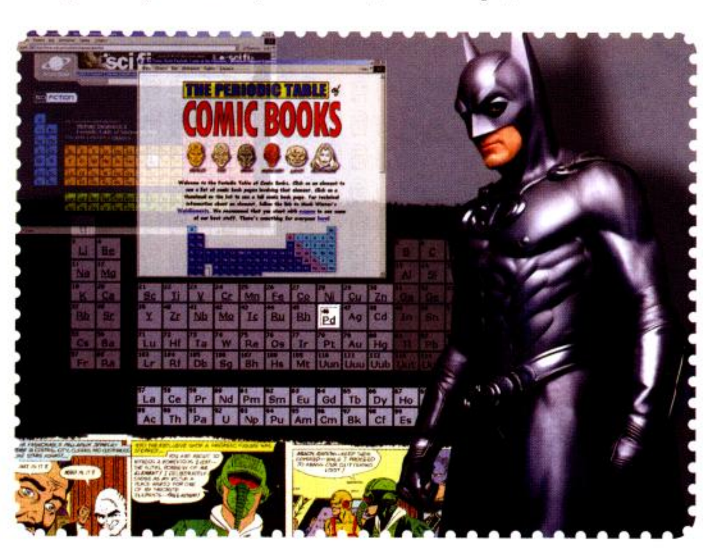
Периодическая таблица комиксов (www.uky.edu/Projects/Chemcomics).

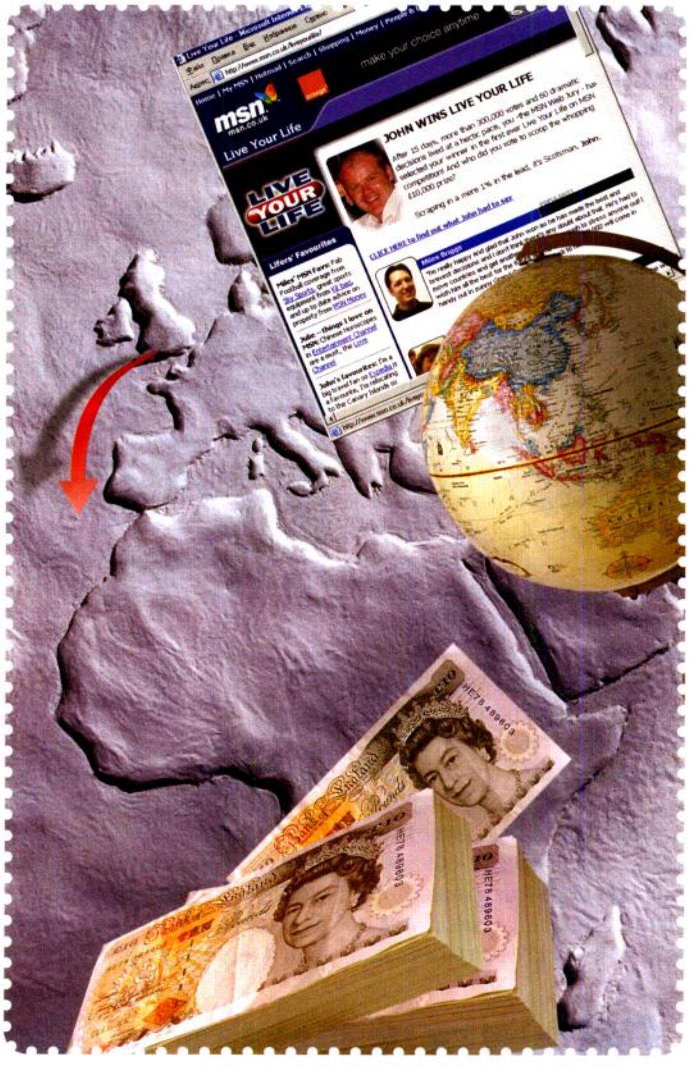
Как известно, в комиксах постоянно действуют супергерои, мутанты, монстры, причем все частенько происходит в совершенно невероятной (в том числе и по химическому составу) окружающей среде. Работает таблица чрезвычайно просто. Каждая из ее клеток, обозначающих элементы, является активной и содержит ссылку на страницу, где изображены странички из комиксов, имеющих отношение к конкретному элементу. Соответственно, каждая из картинок тоже «кликабельна» и скрывает за собой подробности. Кстати, нажав на тридцать шестую клетку (обозначением Kr), я увидел то, что и ожидал, – улыбающуюся физиономию Супермена (если вы помните, он был родом с планеты Криптон).

Периодическая таблица комиксов тесно интегрирована с самой «мощной» и информационно наполненной Таблицей Web-элементов (www.webelements.com), имеющей даже WAP-вариант (www.webelements.com/wapelements).

Раз уж по комиксам сподобились сотворить периодическую таблицу, то следовало ожидать появления чего-то подобного, но основанного на материале научно-фантастической литературы. И такой проект (www.scifi.com/scifiction/periodic-table.html) сыскался в рамках крупнейшего специализированного портала SciFi.com. Еще не все клетки таблицы заполнены ссылками, но работа идет, и есть надежда, что когда-нибудь она будет завершена.

Однако самой экзотической из всех виденных я бы назвал «Периодическую таблицу рок-музыки» (www.chime.clara.net/hotspankyculture/periodic_table_of_rock.htm). Классификация ее элементов просто срывает крышу – мягкие металлы (Scorpions, Iron Maiden), фальшивые металлы (Bon Jovi, Guns'n'Roses), крайне реактивные металлы (Aerosmith, Metallica), инертные неметаллы (Phil Collins, Texas) и тому подобные определения. ■





ТЫСЯЧИ СОВЕТОВ НА ВСЕ СЛУЧАИ...

...получали участники Web-игры Live Your Life, что значит «Живи своей жизнью» (www.msn.co.uk/liveyourlife). Как по мне, название звучит очень иронично, потому что на самом-то деле пятерке «живущих» пришлось на протяжении пятнадцати дней в моменты принятия решений руководствоваться не собственным опытом или здравым смыслом, а советами, полученными путем голосования посетителей сайта. Таковых за срок примерно в две недели набралось свыше трехсот тысяч.

Проблемы, которые интернавты помогали решать двум парням (Джону и Майлзу) и трем девушкам (Клер, Ник и Джули), в основном, были совершенно рядовыми, но все же порой носили и «судьбоносный» характер. Ник (www.msn.co.uk/liveyourlife/Nik) по рекомендации публики остригла и обесцветила свои шикарные длинные черные волосы, а также продала старый автомобиль. Для преодоления страха высоты Майлзу (www.msn.co.uk/liveyourlife/Miles) пришлось решиться на прыжок с парашютом.

Первого мая марафон завершился. Как водится в подобных реалити-шоу-забавах (исторический пример – «За стеклом»), Web-зрителям, следившим за жизненными коллизиями «подопытных кроликов», было предоставлено право тем же дедовским способом – голосованием – определить победителя. 10 тыс. фунтов стерлингов – сумма солидная. Ее обладателем стал шотландец Джон Данкансон (www.msn.co.uk/liveyourlife/John), который всего на 1% опередил ближайшую соперницу Клер (www.msn.co.uk/liveyourlife/Clare). Наверное, все-таки на пользовательское жюри подействовал тот факт, что Джон круто изменил свою жизнь, продав дом и переехав... на Канарские острова. ■

Дневники, «Живой Журнал», блоги и все, все, все

Александр Птица

Всемирную Сеть поразило новое сумасшествие. Куда ни глянь, везде только и толкуют, что об онлайновых дневниках вроде «Живого Журнала» (*www.livejournal.com*) да о «блогах». Они плодятся и размножаются с потрясающей скоростью, охватывая все больший круг тем и привлекая все большее число сетевого народа в ряды своих communities.

Блоггерством занимаются знаменитые журналисты и никому не известные амбициозные новички. На сайте интеллектуальных пари на полном серьезе обсуждается вопрос о том, что через пять лет блоги как источник новостей обойдут «New York Times». В статье, опубликованной в журнале «Wired» (**www.wired.com/wired/archive/10.05/mustread.html?pg=2**), Эндрю Салливан утверждает, что блог для слова – то же самое, что Napster для музыки.

А чем мы хуже «Wired»? Если тема горячая, значит, в «Домашнем ПК» всегда найдется место для ее освещения. Для начала давайте разберемся с «потаенным смыслом» явления, описываемого термином «блог» (или «веблог»), а заодно выясним и этимологию (то есть происхождение этого слова).

Blog (или Weblog) – это нечто вроде записной книжки или дневника, который его владелец выставляет на всеобщее обозрение во Всемирную Сеть. Вы можете заявить, что, дескать, на многих персональных Web-сайтах такие вещи делаются и, тем не менее, никто не называет их блогами. Согласен, общность у веблогов с обычными home pages имеется, но есть и очень существенные отличия. И самые главные состоят в том, что:

– в истинных блогах каждая «дневниковая» запись (или, если хотите, на сетевом жаргоне «постинг») так или иначе связана с WWW и содержит гиперссылку (-и);

– настоящий блог невозможен без комментариев, которые порождаются постингами, тем самым вокруг блога формируется то, что нынче принято называть «коммьюнити».

Редактор великолепного ресурса Toster (**www.toster.ru**) Даниил Дугаев в одной из своих статей (**www.toster.ru/296**) выразил мнение, что блог в принципе невозможен без армии наполнителей ссылками (кстати, армия может состоять и из одного «солдата»), армии комментирующих и грамотного редактора (иначе сайт просто превратится в свалку никому не интересного сетевого хлама).

Другие сетевые аналитики считают веблоги новым средством коммуникации. Доселе мы имели дело с электронной почтой, ориентированной прежде всего на общение между двумя пользователями (one-to-one), программами типа ICQ (many-to-one). Если рассматривать с этой точки зрения, то блоги попадают в класс one-to-many, то есть информация расходится от автора во все стороны.

А еще веблоги сегодня стали отличным средством, позволяющим интернетовскому люду открывать для себя новые сетевые ресурсы, которые ни при каких условиях они не обнаружили бы, пользуясь обычными поисковыми машинами. Некоторые старожилы Сети признаются, что чтение блогов и переходы по указанным в них ссылкам навевают ностальгические воспоминания о тех романтических временах их первых путешествий по Всемирной Паутине, когда все было свежо и ново, и каждый выход в Internet сулил

ЧТО ТАКОЕ ВЕБЛОГ?

Веблог (иногда именуемый блогом, ньюз-страницей или фильтром) – это сайт, где автор (называемый блоггером или пре-серфером) регистрирует веб-документы, которые он находит интересными.

Йорн Баргер, изобретатель термина «weblog» (**www.robotwisdom.com/weblogs**)

В концепции блога важнейшими являются три момента – Частота, Смелость и Личностный подход.

Ивэн Уильямс, автор ПО Blogger (**writetheweb.com/read.php?item=107**)

Веблоги создаются для публики. У них есть свой голос. Они обладают личностью. Они являются интерактивным расширением того, чем на самом деле вы являетесь.

Камерон Барретт (**www.camworld.com/journal/rants/99/05/11.html**)

ССЫЛКИ ПО ТЕМЕ. ЛУЧШИЕ ЗАРУБЕЖНЫЕ БЛОГИ

slashdot.org – культовый блог по hi-tech-тематике

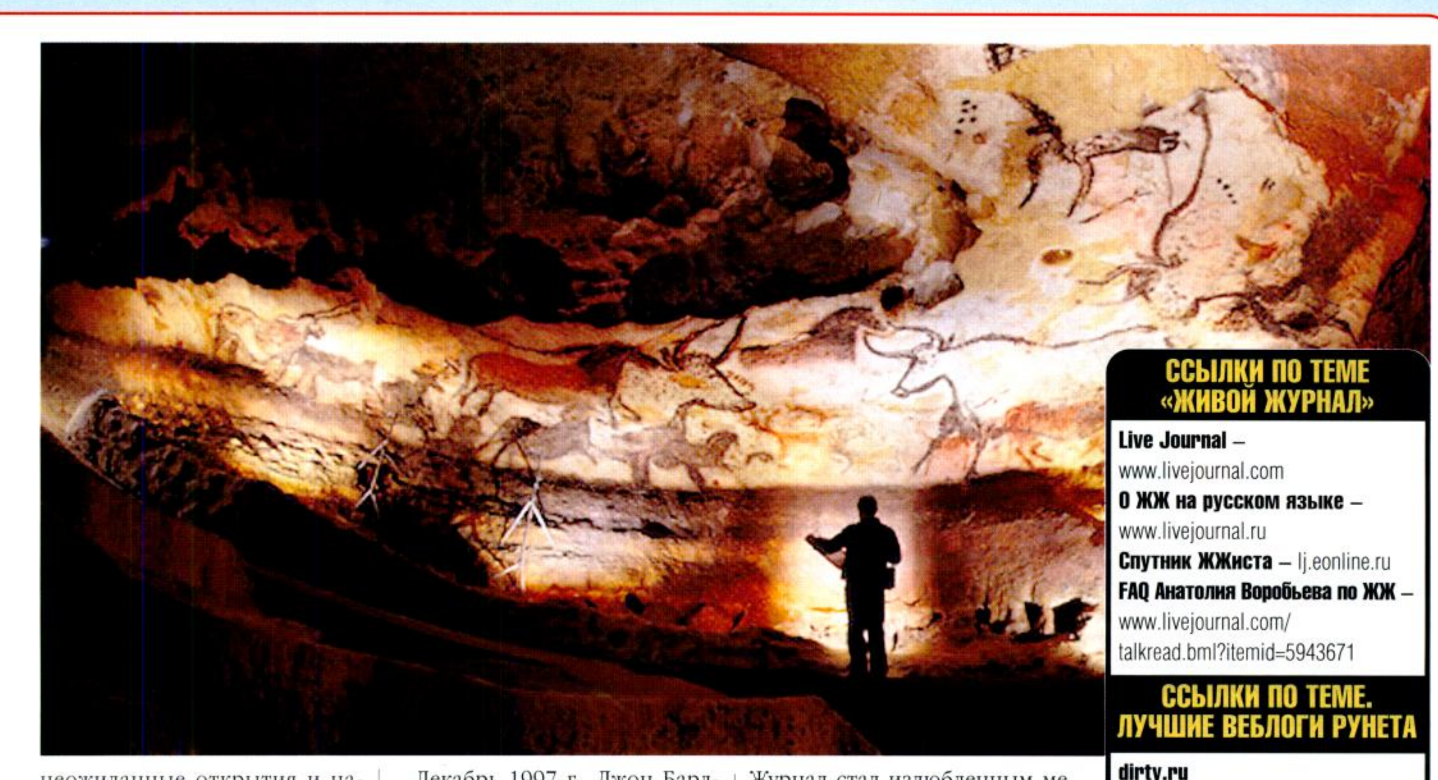
www.weblogs.com – очень полезный ресурс, отслеживающий обновления веблогов. В тот момент, когда готовился этот материал, на нем имелась информация об апдейтах на 680 блогах

davenet.userland.com – блог легендарного Дэйва «Scripting News» Винера

fark.com – блог о забавном, курьезном, крутом, сексуальном, обалденном

bigblog.com – универсальный блог. Тематика – от культуры и искусства до компьютерной безопасности





ССЫЛКИ ПО ТЕМЕ «ЖИВОЙ ЖУРНАЛ»

Live Journal – www.livejournal.com
О ЖЖ на русском языке – www.livejournal.ru
Спутник ЖЖиста – lj.eonline.ru
FAQ Анатолия Воробьева по ЖЖ – www.livejournal.com/talkread.bml?itemid=5943671

ССЫЛКИ ПО ТЕМЕ. ЛУЧШИЕ ВЕБЛОГИ РУНЕТА

dirty.ru
anfrax.ru
emdin.ru
ricn.ru/blog
blog.exmachina.ru
stuff.com.ru
idioteka.net
fark.ru

неожиданные открытия и находки.

Итак, получается, что веблог можно назвать удачным гибридом аннотированного линклиста и форума, причем дитя возводит лучшие свойства своих родителей на качественно новый уровень.

НЕБОЛЬШОЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ

Не думайте, что блоги изобрели вчера или позавчера. Как это ни удивительно, но их история уже насчитывает почти десятилетие. Летописцы Всемирной Сети считают, что первым блогом был ныне уже не существующий сайт Тима Бернерса, обитавший по адресу **info.cern.ch**, где он выкладывал ссылки на только начинавшие появляться WWW-ресурсы.

Июнь 1993 г. Архив страниц «What's New» (**www.ncsa.uiuc.edu/SDG/Software/Mosaic/Docs/whats-new.html**). Содержит материалы, опубликованные в период с июня 1993-го по июнь 1996 года.

Январь 1994 г. Джастин Холл выложил в Сеть Justin's Home Page, которая вскоре превратилась в «Ссылки из подполья», ставшие, по сути дела, одним из первых веблогов.

1 апреля 1997 г. Дэйв Винер начал публикацию «Scripting News».

Декабрь 1997 г. Джон Барджер впервые использовал термин «веблог» как определение персонального сайта, который постоянно дополняется новыми линками и комментариями.

Места катастрофически мало, поэтому о том, как создать собственный блог, почему Живой Журнал стал излюбленным местом тусовки всей элиты РуНета и о множестве других интересных вещей вы узнаете из продолжения статьи в следующем номере. А в ожидании его выхода небесполезно будет прогуляться по предложенным ниже ссылкам. ■

В культовом журнале российской сетевой интеллигенции Zhurnal.ru, публиковавшемся в то самое романтическое время расцвета русскоязычных вебозрений, кое в чем имевших черты веблогов, существовал раздел «Интерновости», который вела Настик Грызунова (**www.nastik.rinet.ru**). Готовя этот материал, я связался с ней и попросил сказать несколько слов о том, как она относится к нынешней шумихе вокруг блогов и ЖЖ. Вот вам еще один взгляд эксперта, во многом не совпадающий с мнением «толпы».

Настик Грызунова, ветеран российской сетевой журналистики, о блогах и ЖЖ

У меня странным образом как-то с блогами не складывается. Ну вот, все кричат, что блоги – next big thing, что они изменят лицо современной журналистики (в Сети, во всяком случае). Меня эта истерия смущает. Хотя я вполне допускаю, что блоги и впрямь next big thing и они действительно изменят лицо современной журналистики (из общих соображений – в сторону предельной дискретности и эклектичности). Но это жанр, существовавший чуть ли не с момента появления собственно Web. Какой-нибудь Tasty Bits from the Technology Front, например (он, правда, с 1995 года только).

Не знаю... Я сомневаюсь в том, что для такой популяризации жанра в русскоязычной Сети понадобилась централизация системы. То есть, условно говоря, Фицпатрик создал LiveJournal, и все вдруг поняли, что вот он, жанр, о котором они мечтали, но боялись подумать. Скажем, популяризация p2p тоже потребовала некой точечной инициативы – как минимум написания клиента, не говоря об инсталляции хоть парочки центральных серверов (Gnutella не в счет) – и лишь это позволило затем создать абсолютно горизонтальную структуру. Разница в том, что p2p-сети отменили базовый тезис о безусловности системы клиент-сервер – вот это и была революция. А LiveJournal – удачная комбинация домашней страницы и гостевой книги, пусть и довольно продвинутая и изящная.

Кроме того, меня не оставляет ощущение, что весь этот нечеловеческий



шум вокруг бложьих систем, а равно их массовость – от всеобщего страха не быть замеченными. То есть все эти тысячи юзеров идут делиться содержимым своей головы в LiveJournal, потому что боятся, что если они не будут в толпе себе подобных, факта их существования и не осознает никто. А там их сто восемь миллиардов человек (да, я сильно утрирую), и поэтому им не так страшно. Но вот Лехе Андрееву с его ТОКом на Фуге.ру почему-то ничто не мешает заниматься ровно тем же самым, но без утешительной фоновой толпы.

Video-on-demand: будущее уже рядом

Александр Москалюк

В самом начале развития WWW нам говорили, что в обозримом будущем каждый сможет смотреть полнометражные фильмы, загружаемые из Сети, на мониторе своей настольной системы. Прошел не один год, сегодня Internet стал доступен уже многим, однако где же обещанные on-line-трансляции?

КИНОФИЛЬМЫ В СЕТИ

Если к вашему дому или офису проложен Internet-канал с достаточной пропускной способностью (и при возможности без оплаты трафика), то удовольствие от просмотра новых фильмов можно получить, воспользовавшись одним из популярных сервисов peer-to-peer.

Поиск с использованием, скажем, Morpheus, позволяет оценить уровень предложения на пиратском рынке. Если проанализировать полученную таким образом информацию, то можно с уверенностью утверждать следующее:

- практически все популярные фильмы попадают в пиратскую сеть в цифровом формате;
- доступность фильма в Сети прямо пропорциональна его популярности;
- доступность фильма также зависит от времени его выхода.

Обильные предложения цифровых копий последних фильмов – неоспоримый факт, и в этом никого убеждать не нужно. Между тем, если анализировать кинорынок с точки зрения легального бизнеса, то здесь возможностей просмотреть последний фильм существует, мягко говоря, негусто.

ЛЕГАЛЬНЫЕ АЛЬТЕРНАТИВЫ

Если проследить историю борьбы музыкальной индустрии с Napster и пиратством MP3-файлов в Сети, можно спрогнозировать развитие событий и в сфере цифрового видео.

1. Internet становится средой для массового пиратского распространения файлов, защищенных авторским правом.

2. Держатели прав в судебном порядке пытаются закрыть все популярные сети peer-to-peer.

3. Производители контента в то же время открывают абсолютно неработоспособные проекты. Их задача состоит не столько в продаже контента широким массам, сколько в необходимости судебного аргумента о существовании легальной альтернативы.

4. Поисковики peer-to-peer за это время приобретают новые формы и становятся еще более неуправляемыми.

5. Правообладатели одерживают судебные победы над проектами, которые к этому времени резко теряют популярность и никакого интереса для пользователей не представляют.

6. Производители контента дают ход действительно работоспособным и предлагающим достойный ассортимент проектам.

Судя по ходу развития событий, на данный момент взаимоотношения киноиндустрии и Всемирной Сети находятся на третьей стадии. Не хотелось бы сразу ставить клеймо неудачников на пока еще молодых проектах, однако их подход к рынку, а также количество и качество предлагаемых фильмов заставляют усомниться в успехе даже оптимистично настроенную аудиторию.

Обычно первенцы в подобном жанре повторяют успех FarmClub и Uplister. Кто они? Это отпрыски музыкальных компаний, которым предлагалось дать полномочия на продажу цифровой музыки. Первый сайт на запрос броузера не откликается вообще, а основным достоинством второго является заглавная страничка, сообщающая о том, что сервис не работает.

MOVIELINK

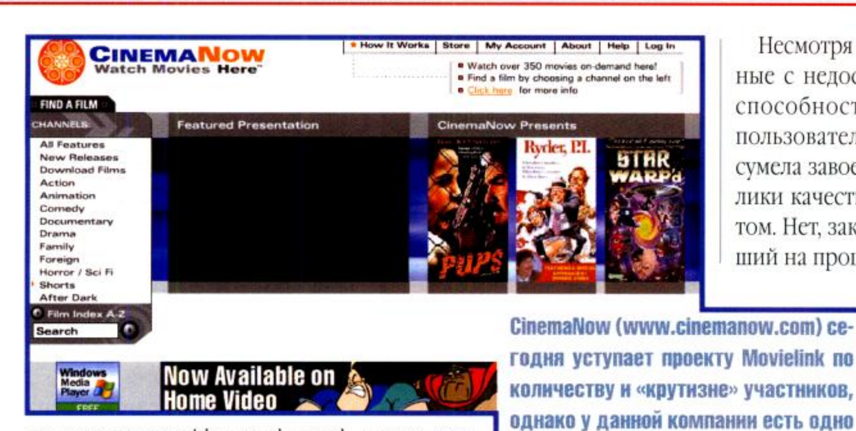
В конце января пятеро весьма крупных игроков на кинорынке – Sony Pictures, Paramount Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer, Warner Brothers и Universal Studios – назначили генерального директора Movielink (**www.movielink.com**). Компания эта существует уже целый год, однако пока что никаких серьезных заявлений на рынке video-on-demand ею сделано не было. Новый CEO планирует заняться выводом Movielink на Internet-рынок, а осуществить это будет весьма несложно ввиду того, что Movielink принадлежат лицензионные права на распространение цифровых копий картин компаний-основателей.

Удар по пиратам будет наверняка неощутим, однако опыт музыкального рынка доказывает, что при наличии хорошего выбора и доступных цен уважающий себя потребитель постепенно привыкает к легальному продукту. Джим Рамо (Jim Ramo), генеральный директор онлайн-проекта Movielink, считает, что именно наличие качественного контента позволит его детищу занять достойную



Джим Рамо (Jim Ramo), генеральный директор онлайн-проекта Movielink, считает, что именно наличие качественного контента позволит его детищу занять достойную нишу на рынке video-on-demand.

нишу на рынке video-on-demand. В интервью CNet он указал на общедоступность пиратских копий в Сети, при этом отметив, что загрузка .avi- или .mpg-файла из сети peer-to-peer еще не гарантирует качества фильма, его записи или перевода. Более того, зачастую просто нельзя быть уверенным в том, что в файле с определенным названием записан именно тот самый, нужный вам фильм.



CinemaNow (www.cinemanow.com) сегодня уступает проекту Movielink по количеству и «крутизне» участников, однако у данной компании есть одно несомненное преимущество – ее сайт работает.

CINEMANOW

CinemaNow (**www.cinemanow.com**) сегодня уступает проекту Movielink по количеству и «крутизне» участников, однако у данной компании есть одно несомненное преимущество – ее сайт работает. За проектом CinemaNow стоит Metro-Goldwyn-Mayer, от которой получены лицензии на воспроизведение некоторых фильмов. Как утверждают представители этой кинокомпании, «основной задачей проекта является отслеживание покупательского спроса». В настоящее время на сайте доступно порядка трех с половиной сотен кинокартин.

Странно, конечно, что зрительские предпочтения собираются отслеживать по фильмам, которые сегодняшнему потребителю малоинтересны. В онлайн-каталог (где, кстати, присутствуют и бесплатные фильмы) попали картины, провалившиеся после выхода на киноэкраны и не получившие ожидаемой прибыли от видеопроката. Таким образом, если покупатель до сих пор не потратил деньги на просмотр провального фильма в кинотеатре или же не купил его на видео, то у MGM появляется шанс до некоторой степени возместить свои убытки.

INTERTAINER.TV

Проект Intertainer (**www.intertainer.tv**) – приятное исключение среди коммерческих киносайтов, предлагающих платный просмотр видео. В отличие от предыдущих героев нашего очерка, Intertainer есть детище не киноиндустрии, а компьютерных компаний. В числе основателей – Microsoft, Intel, Sony, Comcast и Qwest. Среди партнеров – киты кинобизнеса Columbia Pictures, Miramax, Dreamworks, Warner Brothers, Disney, Universal Pictures и Twentieth Century Fox.



Проект Intertainer (www.intertainer.tv) – приятное исключение среди коммерческих киносайтов, предлагающих платный просмотр видео.

Единственная (но в наших условиях очень существенная) проблема – недостаточная пропускная способность. Если у вас она меньше 580 Kbps, то на онлайновые киносеансы даже не надейтесь. Кроме того, Intertainer не предусматривает оптимизации цифрового потока под качество канала, и частенько приходится просто отказывать потенциальным клиентам, не имеющим «толстого» канала, в сервисе. Тем не менее спрос на платные услуги все-таки существует, и на данный момент у Intertainer в активе насчитывается более 30 тыс. платящих клиентов.

Несмотря на проблемы, связанные с недостатком пропускной способности у большинства пользователей Сети, Intertainer сумела завоевать признание публики качественным ассортиментом. Нет, заказать фильм, вышедший на прошлой неделе на экраны кинотеатров, вам не удастся. Однако если вы не прочь посмотреть фильмы месячной давности, то у Intertainer имеется в наличии лицензированный контент компаний-партнеров. Должен сказать, что репертуар довольно неплох. Вы найдете и признанную классику вроде «Интервью с вампиром», и достаточно свежие хиты, такие, как «Шрек» или «Джиперс Криперс».

SIGHTSOUND

Компания SightSound (**www.sightsound.com**) пока что в Сети получила, скорее, скандальную, чем похвальную, огласку. Еще 27 января 1999 г. генеральный директор SightSound направил генеральному директору популярного музыкального сервера MP3.com письмо, в котором ему недвусмысленно указывали (**www.mp3.com/news/159.html**) на то, что «SightSound принадлежат патенты на продажу цифрового аудио и видео в Сети». Компании MP3.com предлагалось прекратить продажу музыки в Сети или же начать выплату 1% с продаж за каждую реализованную композицию.

Разработала SightSound и собственные технологии защиты авторских прав и Digital Rights Management, в июне 2000 года пообещав заполучить в число партнеров сеть Gnutella. Идея, в принципе, неплохая – при наличии должного уровня защиты файлы можно распространять по пользовательским каналам, в то время как для просмотра фильма деньги должны быть уплачены в казну SightSound.

Получив в свое распоряжение данные технологии, SightSound предложила свои услуги кинокомпаниям. Однако мэйджоры просто проигнорировали «брачные танцы» SightSound и от партнерства отказались.

Владение патентом на продажу цифровой музыки в Internet, однако, может оказаться гораздо более весомым активом, чем все лицензии на фильмы, вместе взятые. В день Святого Валентина американский суд вынес совсем не полюбовное решение в деле «SightSound против CDNow». Электронный магазин, который теперь принадлежит концерну Bertelsmann, признан виновным в нарушении патентов SightSound все по той же причине – компания в 1992 г. запатентовала продажу аудио- и видеосигналов через средства электронной коммуникации. ■



Компания SightSound (www.sightsound.com) пока что в Сети получила, скорее, скандальную, чем похвальную, огласку.



Web-куклы поколения Internet

Сергей Митилино

Говорят, что все гениальное – просто. В этом отношении технологии фирмы United Internet Technologies (UIT, www.uitlive.com) несомненно имеют определенные зачатки гениальности. Идеи, объединенные под крышей многопрофильной UIT, отличает общая незамысловатость на фоне очевидной оригинальности. На умном псевдонаучном языке общая идея звучит так: «расширенная интерактивность Web-сайтов за счет эксклюзивной функциональности клиентского оборудования и программного обеспечения». Хотя технические детали на сегодня более чем расплывчаты, сам подход весьма любопытен.

I-C-IT

В старом фантастическом триллере «Электрошок» есть сцена, где из телевизора, демонстрирующего очередную серию каких-то «американских ментов», в квартиру обывателя вламываются призрак-маньяк, а затем – преследующий его полицейский. И обложенный пивом с чипсами зритель удивленно выдыхает: «Они предупреждали, что будут расширять эффект присутствия, но не до такой же степени!». Компания UIT собирается сделать нечто подобное с помощью управляемых по Internet игрушек. Несколько странная аббревиатура I-C-IT (а это именно аббревиатура) расшифровывается как Intelligent Control Interactive Technology.

Двигающиеся и разговаривающие игрушки давно перестали быть экзотикой, но их интеллект едва ли достигает уровня таракана. Поскольку игры с тараканом могут увлечь лишь годовалого карапуза, то информационная индустрия просто обязана была придумать что-нибудь еще.

Специалистам из UIT пришла в голову простая мысль: «А почему бы не поручить управление куклой компьютеру, игровой приставке или вообще другому человеку?». В результате появилась патентованная (заявка уже лежит в американском бюро) технология I-C-IT. Сделанная на основе этой платформы игрушка будет подключаться к ПК или приставке, которые и станут ее «мозгами на вынос».

Технологией предусмотрена возможность внедрения управляющих сигналов в различные виды контента на разнообразных носителях. Например, предполагается, что, помимо тесной интеграции с Web, данные о запрограммированных движениях и реакциях будут сопровождать музыкальные и видеофайлы, фильмы на DVD и телевизионные шоу. Игрушки пригодятся даже при общении в чате: передав управление устройством своему онлайновому приятелю/подруге, пользователь сможет ощутить буквально физический контакт с удаленным визави.

Вас еще ничего не удивляет? Но как, скажите на милость, можно программировать куклу посредством телепередачи? Ларчик открывается проще, чем вы думаете: если игрушка не нуждается в серьезной пропускной способности (для генерации речи, воспроизведения звука или трансляции изображений со встроенных камер), то она будет снабжаться простым сенсором, наблюдающим за определенными точками на экране ТВ или мониторе ПК. Подвижные мерцающие пикселы «загипнотизируют» вашего пластикового друга не хуже, чем это делал Кашпировский с доверчивыми советскими гражданами. Инженеры UIT полагают, что таким образом удается кодировать данные о довольно сложных, комплексных движениях.

Первую модель куклы на платформе I-C-IT показали в феврале прошлого года на нью-йоркской выставке Toy Fair. Ею стала говорящая голова робота-терминатора T2 Endoskeleton. Голова (розничную цену которой определили равной $100) ходить, конечно, не

умеет, зато мимика – на высоте. В глаза монстра встроены миниатюрные Web-камеры, в челюсти – моторчики, а внутри черепа скрыт динамик.

Лиха беда начало! Ожидается, что вскоре появится второе поколение игрушек, способных передвигаться самостоятельно. А пока компания Warner Bros. не стала медлить и заключила предварительное соглашение о перевоплощении в набор «приятелей из чата» (Chat Pals) некоторых персонажей классических мультиков серии Looney Tunes. Именно эти куклы получат магическую способность отслеживать изображение на вашем мониторе или телевизоре. На первых порах в набор войдут Bugs Bunny, Daffy Duck, Sylvester и Tasmanian Devil.

Сама идеология, положенная в основу I-C-IT, вызвала бурю эмоций у потенциальных пользователей. Приведу парочку самых забавных комментариев «по поводу». К примеру, некий BTB пишет: «Отличная вещь для хакеров, которые хотят немного повеселиться или убить несколько человек». Скромный парень под ником God размечтался: «Я могу контролировать игрушку через полмира? Я могу заставить ее взять нож и периодически тыкать им в кого-то?». Вижу, вижу, как посреди ночи к этому парню в дом вламываются неистово размахивающий ножом зайчик из рекламы Energizer и потрясающая пистолетом банка «Пепси». Впрочем, не стоит сгущать краски. Мы знаем, что прогресс всегда несет в себе опасность, размер которой практически невозможно оценить заранее.

VIVA LA DIVO!

Помните анекдот: «Заказываете по телефону, а получаете по телевизору»? В случае DIVO (Digitally Integrated Video Overlay) – все наоборот: чтобы испытать дополнительное удовольствие от просмотра Web-сайта, пользователь вынужден приобрести или получить бесплатно соответствующий компакт-диск. Затем он вставляет его в дисковод, подключается к Internet и попадает на требуемый сайт. Серверная часть ПО DIVO активизирует содержимое компакта, а уже с него загружаются элементы оформления или видеоклипы. Зашифрованный диск без подсоединения к Сети проиграть невозможно. Это значит, что время, длительность и последовательность показа дозированы исключительно производителем. Так, кинокомпания может подготовить DVD с рекламными роликами всех премьер предстоящего сезона, а затем раздавать их в кинотеатрах. При посещении сайта владельцу диска будут показаны ролики только ближайших премьер, остальным же трейлерам придется дожидаться своего часа.

Технология DIVO подразделяется на две части, имеющие несколько разное назначение. Показ видеороликов относится к «юрисдикции» PAV (Parallel Addressing Video), а, собственно, DIVO – штучка поинтереснее. Например, с ее помощью можно интегрировать видеофрагменты (например, живых персонажей, ассистентов) непосредственно в оформление сайта. Web-дизайнеры получают в свое распоряжение весь арсенал кинематографических и телевизионных средств выражения: качественную анимацию, мультипликационных и «живых» героев, спецэффекты. Если верить рекламе, «это позволяет создать высококачественный, полноэкранный видеосайт, не вызывающий задержек при загрузке».

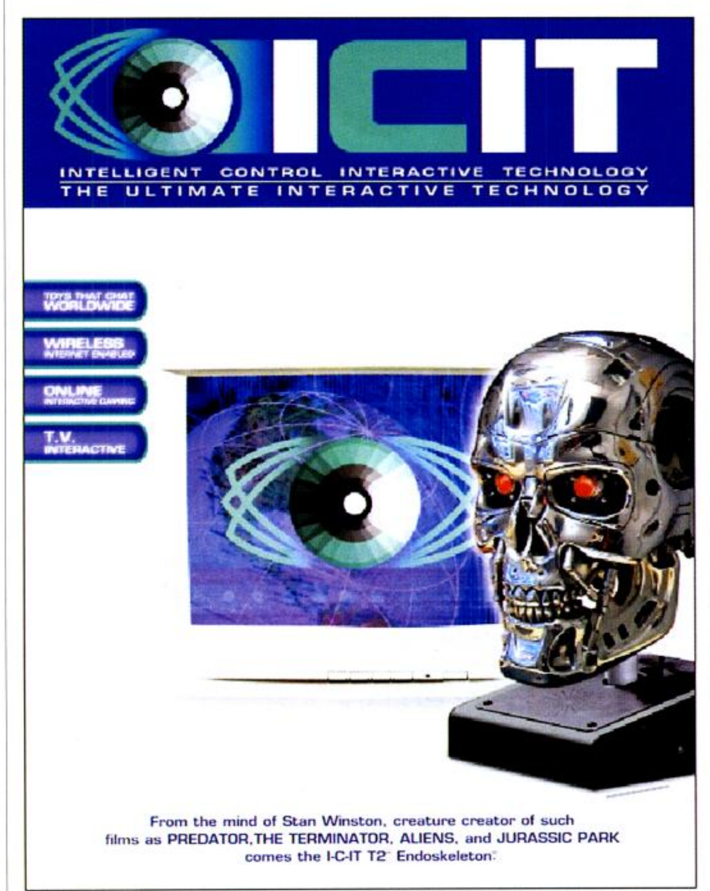
Чувствую, что некоторых читателей уже разбирает неуемный сарказм. «Браво, отлично придумано!» – воскликнут они и продолжат «А не проще ли организовать рассылку CD наложенным платежом и вообще отказаться от Internet?! Заодно можно будет избавиться от проблем со связью, сетевыми заторами, отечественными АТС, в конце концов». Действительно, оставим заявления о том, что DIVO – это реальная панацея от всех бед, на долю маркетологов UIT. Вставлять диски в привод только для того, чтобы в очередной раз посетить новостной сайт, никто не будет, да и хакеры наверняка найдут способ взломать защиту контента.

Скорее всего, тандем DIVO-PAV следует рассматривать как средство эффектной презентации, особенно действенное при продвижении недолговечных развлекательных сайтов, освещающих определенные события (вручение премий, концертные турне, спортивные состязания).

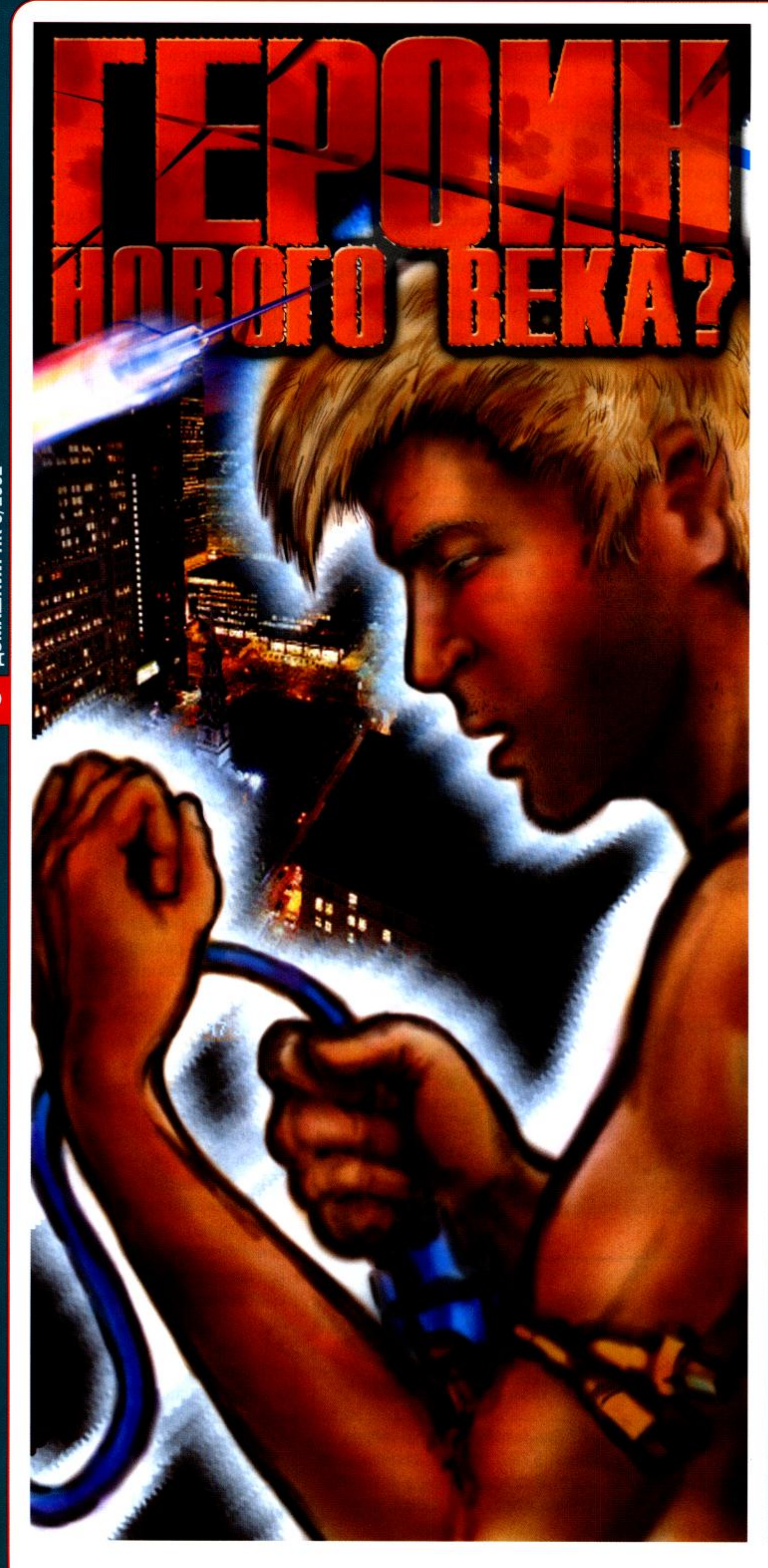
Еще одна перспективная область внедрения технологии – детские порталы. Маленькие пользователи обычно не готовы к свободному серфингу, и благодаря предварительно записанному мультимедийному контенту посещение сайтов станет для них настоящим праздником.

Первыми клиентами, применившими видеотехнологии UIT, стали телекомпания NBC и ассоциация реслинга. Осенью 1999 г. в Нью-Йорке, Атланте, Детройте, Сан-Франциско и Сиэтле был распространен CD-ROM с рекламой программ нового сезона, которая активировалась лишь при посещении специального сайта. Каждый раз пользователю диска, подключившемуся к Internet, показывали «Клипы дня», рекламу телепрограмм этого дня и тому подобную актуальную информацию. Аналогичной справочно-рекламной информацией были наполнены и диски для поклонников реслинга.

Теперь, после ознакомления с обоими флагманскими продуктами компании UIT, подведем итог бурной деятельности, развернутой ее пиарщиками. В одном они правы – описанные технологии вполне заслуживают пристального внимания. Ничего революционно нового в них нет, нашу жизнь они не перевернут, хотя... возможно, они сделают это для наших детей. А если честно, просто очень хочется хотя бы разок позабавиться с интерактивным Web-роботом! ■



Голова робота-терминатора T2 Endoskeleton (розничную цену которой определили равной $100) ходить, конечно, не умеет, зато мимика – на высоте. В глаза монстра встроены миниатюрные Web-камеры, в челюсти – моторчики, а внутри черепа скрыт динамик



От редактора

Опубликованная нами в «Домашнем ПК», № 1–2 за этот год статья «Кровавые игры: только для взрослых» вызвала достаточно бурную реакцию читателей, причем голоса разделились примерно поровну. Часть аудитории согласилась с мнением редакции, поднявшей вопрос о негативном влиянии некоторых компьютерных игр на психику, в первую очередь, подрастающего поколения, другие же по-прежнему считают проблему высосанной из пальца. К нашему удивлению, практически одновременно с «ДПК» этот же вопрос, а также проблему привыкания к компьютерным играм затронули сразу несколько on-line-изданий, среди которых уважаемый нами **GameMag**, бывший Russian Gaming World (*gamemag.ru/showart.php3?id=2178*), всемирно известный **ZDNet** (*zdnet.om.com/2100-1103-881813.html*, русский вариант *zdnet.ru/?ID=185619*), и один из самых авторитетных российских игровых сайтов **The Daily Telefrag** (*www.dtf.ru*).

Честно говоря, совпадение настораживающее. Когда компьютерные игры активно ругали общественно-политические издания, не всегда компетентно и зачастую огульно, – на это можно было не обращать внимания, но сейчас, когда проблему подняли игроки, а обозреватели и GameMag, и The Daily Telefrag – заядлые игроманы, это заставляет задуматься. Авторы же ZDNet, также не понаслышке знакомые с данным вопросом, даже вводят новое понятие **heroinware** – программное обеспечение, вызывающее эффект привыкания. В основном, к heroinware относятся, по мнению ZDNet, именно компьютерные игры, в первую очередь глобальные многопользовательские, такие, как EverQuest (Sony Entertainment), Ultima Online (Origin) и т. д. Более того, в США уже существует **Служба компьютерного привыкания** (*www.computeraddiction.com*), занимающаяся исследованием этой проблемы, а в адрес компании Sony Entertainment уже поступили иски, призывающие известного издателя снабжать свои игры ярлыками, предупреждающими об эффекте привыкания.

В связи с этим мы решили вернуться к поднятой нами теме, опубликовав на своих страницах, с любезного разрешения сайта The Daily Telefrag (*www.dtf.ru*), авторскую колонку Петра «Amicusa» Прохоренко «Вред и польза компьютерных игр, или что ОНИ с НАМИ делают?!», по нашему мнению, наиболее полно и компетентно освещающую данный вопрос. От игрока – к игрокам.

Главный редактор «Домашнего ПК»
Олег Данилов

Вред и польза компьютерных игр, или Что ОНИ с НАМИ делают?!

The Daily Telefrag – www.dtf.ru
Петр «Amicus» Прохоренко

О вреде компьютерных игр, о пагубном пристрастии к ним, о различных субкультурах, о подростках, о «слеге» и о будущей битве человечества за свою свободу. И все это – в одном флаконе, то есть колонке.

Честно говоря, идея подобной колонки созрела у меня давно, и первоначальный план предусматривал наезд тяжеловооруженным катком на серию публикаций в «Комсомольской правде» (обвинявших, как вы помните, компьютерные игры во всех смертных грехах), но появившаяся в Internet бета-версия Warcraft и связанный с ней скандал спутали все карты. Ну что же, зато у меня было время обдумать сложившуюся ситуацию, и в колонке я попытаюсь рассмотреть проблему под несколько другим углом зрения. Можно сказать, я намеренно предпочел занять более сдержанную позицию, не прибегая к огульному осуждению, но и не вставая в защитную стойку адепта КИ (компьютерных игр). Итак, тема колонки – «Вред и польза компьютерных игр, или Что ОНИ с НАМИ делают?!». Начнем с цитаты, взятой из источника, послужившего своеобразным катализатором для этой колонки. Итак, перед вами аргументы нападающей стороны, краткий фрагмент из статьи «Компьютерные клубы – притоны для подростков».

*«В городе на Неве [территориально авторы DTF проживают в Санкт-Петербурге. – **Прим. ред.**] сегодня функционируют 186 компьютерных клубов. Их деятельности и проблемам влияния интернета на психическое здоровье детей и подростков были посвящены депутатские слушания, организованные постоянной комиссией Законодательного собрания (ЗС) Санкт-Петербурга по социальным вопросам. Председатель комиссии Наталия Евдокимова в своем выступлении обозначила две стороны посещения детьми интернет-клубов: позитивную, то есть образовательный аспект и организацию досуга, и негативную – возникновение зависимости, прогулы школьных занятий и т. д. Но детские психиатры сталкиваются, в первую очередь, с отрицательными аспектами явления. Кроме прогулов занятий, существует проблема эпизодических правонарушений, совершаемых детьми и подростками с целью достать деньги для посещения клуба. В кризисных службах города зафиксированы обращения родителей, дети которых без разрешения берут из дома крупные суммы денег и сутками просиживают в компьютерном клубе».*

Давайте сразу определимся – мы с вами **объективно** говорить о компьютерных играх и их влиянии на человека **НЕ МОЖЕМ**. Почему? Ну потому, что мы сами живем в Замониторье, активно потребляем этот «наркотик» и, в общем-то, не собираемся с него «слезать». Вот вы, как игрок, можете представить себе неделю без «общения» с компьютером (а как следствие этого – с играми)? А месяц? А полгода? То-то же...

Итак, мы с вами предвзяты изначально, и в наших сердитых окриках в сторону противников КИ то и дело прорезаются вопли недорезанных в Warcraft орков, скрип рулей Ил-2 и щелканье затвора автоматического «Кольта» из Counter-Strike. Собственно, окрики эти выглядят тем смешней, что не выходят за рамки нашей тусовки – ну нет же серии публикаций, в которой светила современной игровой публицистики разъясняли бы обывателю пользу и прогрессивность увлечения КИ? Правильно, нет – потому что субкультура игроков замкнута на себя и все ее креативные усилия направлены внутрь самой себя (создание игр, рецензирование игр, повышение навыков в отдельно взятых играх). Говоря проще, миссионерством никто из «видных фигур индустрии» не занимается и заниматься не собирается, благо приток новых «послушников» происходит через многочисленные игровые клубы. А, между прочим, именно этим мы сами и подкладываем себе очень большие грабли – мы не объясняем, что это за мир, в который уходят **ИХ** дети. Не факт, что это очень сильно помогло бы, но ведь неизвестное зло гораздо страшнее зла известного...

Наше невнимание и замкнутость на свой мирок (очень небольшой, по крайней мере, в нашей стране) рождает естественную защитную реакцию, основанную на извечном «то, что непонятно – опасно». Так думал первобытный человек, исследующий последствия удара молнии, так думает и обеспокоенная мамаша, отлавливающая вечером по игровым клубам свое чадо. Свирепо орущие друг на друга, уткнувшиеся в монитор люди должны выглядеть для казуала [*человека, не играющего или очень редко играющего в компьютерные игры. –* ***Прим. ред.***], мягко говоря, странно – он-то не понимает (*www.dtf.ru/columns/amicus/?id=2001-08-10*) правил игры и не знает, какое важное игровое значение имеет вопль «Терроры забились в кишку с залогами!». Даже страшно представить, как может расшифровать такой человек подобную фразу, и уж точно можно сказать – своего малолетнего сына в непонятный подвал, уставленный компьютерами, где кто-то «забивается в кишку» и «кемперит на крыше», он не пустит. Впрочем, и дома «проблема отцов и детей» в таком несчастном семействе не исчезнет. Нигде нет спасенья от этих КИ! Цитата из Новых Форумов ДТФ (*forums.dtf.ru*):

«Помогите, пожалуйста!!! Мой ребенок уже третью неделю не может пройти заброшенный храм в игре МЕЧ И МАГИЯ VIII. Замучился сам и меня замучил!!! Как пройти зал, где разъезжается пол и герои умирают!!!».

Как видите, – проблема налицо. Не с залом – маме незадачливого игрока уже помогли, поместив на форум правильное прохождение, – а с пристрастием к КИ. И ее решением пока никто не занимается, потому что в данном случае КИ выступают как меньшее из зол. На улице подростков тоже не ждет ничего хорошего, и многие из родителей именно поэтому вовремя озаботились покупкой компьютера для своего чада. Заменили реальный наркотик на виртуальный...

Идем дальше – влияние игр на психику. Вы, конечно, можете мне не поверить, но оно огромно. Это тотальная перестройка всех принципов бытия человека. То есть

человек играющий довольно сильно отличается от *человека разумного,* и отличие это тем опаснее, чем незаметнее с первого взгляда. Буду сейчас говорить глупости, приводя всем известные примеры, но в играх **мы обучаемся жить по другим правилам**. Мы на подсознательном уровне отвыкаем от фундаментальных вещей: неизбежности наказания за агрессивное поведение, единства пространственно-временного континуума, необходимости соблюдения единых, установленных для всех, правил и т. д. А между тем мы с вами уже давно выработали «антитела» к воздействию разнообразных фэнтэзийных миров, а для многих «пробовать» новые виды зелья и оценивать их по принципу «цепляет – не цепляет» стало профессией, а вот как насчет человека, впервые погрузившегося в виртуальную вселенную? Кто знает, какое влияние на формирование личности окажет пройденный десятый раз подряд «Арканум»? А пять часов убийства террористов и спасения заложников ежедневно? Причем самое важное, что КИ очень органично вошли в систему ценностей нынешнего «Поколения Пепси» (понимаю, что Пелевин писал вовсе не про них, но уж больно хорош термин) – умение стрелять точно в голову противника (Counter-Strike) или же оперировать пятью дюжинами юнитов (Starcraft), или же запрыгивать с места на едва заметную приступочку (Quake II–III) приравнивается чуть ли не к обладанию дорогими шмотками и прочими атрибутами такого одиозного понятия, как «крутость».

Откуда растут ноги у молодежной субкультуры? Да все оттуда же – из внутрипсихологических конфликтов пубертатного возраста. Физиологическая «взрослость» и связанные с этим обстоятельством вполне понятные устремления, помноженные на невостребованность в современном обществе, плюс неизбежные подростковые комплексы и т. д. и т. п. Добавим в этот микс еще и обостренное «стадное чувство», и все – почва для формирования альтернативной субкультуры готова! В 15–17 лет ваш покорный слуга, как и большинство его сверстников, тусовался в парадных, приколачивал «дудки», попадал в милицию и вел ярко окрашенный антисоциальный образ жизни... Нынешние же децлы запоем играют в «Зарницу наших дней» – Counter-Strike. Цели одинаковые – отрицание культуры общей и создание субкультуры со своими правилами и законами. Результат тоже одинаков – разрыв социальных связей и моральная деградация. Ни психологически, ни физиологически, ни интеллектуально подросток, 24 часа в сутки «обдолбанный» дарами южной природы, и маниакально увлеченный «киберспортом» игрок **НЕ ОТЛИЧАЮТСЯ**. Поверьте, я видел в достаточном количестве и тех, и других. Поэтому так называемый «киберспорт» – обман и фикция. Это та же самая тусовка молодняка, только на место растительных наркотиков пришли виртуальные, а место распространителей «зеленого добра» заняли... хм, ну, в общем, сами знаете, кто... На все это вы можете возразить, что за суточное сидение в компьютерном клубе вас не привлекут по действующему законодательству, но ведь кокаин тоже когда-то продавали в аптеках как средство от кашля...

Человеком управляют не правительство, не уголовный кодекс и даже не инстинкты – человеком управляют простейшие химические реакции, биохимия его мозга. Стоит изменить долю содержания одних веществ, добавить что-то чуждое, и мировосприятие очень сильно меняется. Раньше представители альтернативной молодежной культуры использовали для этой цели (изменения биохимии мозга, психологи еще называют этот процесс «расширением сознания») широкий «модельный ряд» различных химических и растительных препаратов. Теперь есть КИ, с лихвой заменяющие последние достижения химии и фармакологии. Между прочим, адреналин, выделяемый организмом во время партии в Quake, Counter-Strike, Starcraft, а теперь еще и новый штамм этого «наркотика» – Warcraft III, сам по себе уже достаточно сильно изменяет биохимию мозга.

Обычно, едва заходит разговор о вреде компьютерных игр, так сразу «спасительной соломинкой» выступают дети. Мол, вот мы, взрослые, очень все умные и хорошо понимаем пагубность подобного увлечения, но вот дети малые не понимают, и потому для них КИ особенно опасны. Поэтому в завершение колонки поговорим о взрослых дядях и о том, что с ними делают безобидные КИ. Цитата с официального форума авиасимулятора «Ил-2. Штурмовик» (нецензурная лексика и оскорбительный выпад в адрес издателей игры удалены):

«Я прибил Ил-2. Да! Я сделал это! Наконец! Вчера, проиграв 3 часа за компом и онанируя джойстиком, я вдруг отчетливо осознал, что все дела, которые я планировал на вечер, не только не сделаны, но и не начаты. Я понял, что это ЖОПА! В течение трех месяцев этот гад измывался надо мной. Давно я хотел разобраться с ним, но рука не поднималась. Штурмуя вражеские танковые колонны, я полностью проиграл битву в сортире, и сливной бачок протекает уже в течение трех месяцев. Да, неплохо бы и унитазом заняться. А то жена гундит. Кстати, орден надо дать не мне, а ей – за долготерпение. Ребенок кинут на свои игрушки. Надоело ему смотреть, как папу мессеры расстреливают и как папа на танки с PC-ами заходит и из пушки лихо колонны обрабатывает. Все! Кончено! Взял я вчера этот ... диск от «1С», да и согнул его пополам. А он, ... такая, еще и не ломается с первого раза. Сломался



только с третьего. Подошел я к своей боевой машине да и организовал полный uninstall. Вздохнул с облегчением, что не пойду в магазин покупать еще 256 метров мозгов, а то с имеющимися 256 както и не быстро. Все! С сегодняшнего дня новая, вернее, прежняя жизнь. Унитаз ждет. Хочу сказать спасибо фирме «1С», а также сказать – … … … с вашими играми! Желаю оставшимся в живых скорого возвращения в мирную жизнь».

Прошу заметить, что это далеко не единственный случай. Тред на «Авиафоруме» (*www.sukhoi.ru*), по которому и была приведена цитата, наполнен пересказом самых различных случаев из жизни, в общем-то, взрослых людей. Если раньше «горькой разлучницей» людей выступала водка, то теперь это место занято ультрареалистичным авиасимулятором «Ил-2. Штурмовик». И все-таки не удержусь и процитирую форум еще разок, на этот раз пишет женщина:

«Как заманить его [мужа] спать, когда у него не получается игра? Он не может взлететь и злится, он не может, прильнув к прицелу, сбить хоть одного немца и звереет, а потом, налетавшись, дергаясь и вздрагивая, засыпает около меня даже не поцеловав. Хотя он меня любит! Помогите мне! Или ему...».

Хм, один из важнейших человеческих инстинктов уже не может устоять перед воздействием магии волшебного виртуального мира – это ли не повод задуматься?!

Итак, хочу возвратиться к тому вопросу, с которого я начал свои рассуждения: «Что же они [компьютерные игры] с нами делают?». Это ведь не только смешно и забавно, но еще и очень грустно. Похоже, что в недалеком будущем в наркологии появится (если уже не появился) еще один диагноз – игровая аддикция – и за излечение этого заболевания возьмутся профессионалы со своими, профессиональными, методами. Таблеточка под язык, укол расслабляющего в попу, вечерний просмотр телевизора в обществе пациентов, пораженных этим же недугом, и **НИКАКИХ РАЗГОВОРОВ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ!**

Не хотелось бы говорить о том, что вся эта ситуация уже была предсказана. Не хочется вспоминать «Хищные вещи века», а не хочется именно потому, что там проблема и ее корни рассмотрены слишком подробно. Настолько подробно, что видно полное отсутствие адекватного решения. Действительно, самые разнообразные аддикции – это всего лишь следствие торжества «цивилизации потребления», своего рода «сытые бунты». Вот в современном нам Афганистане, к примеру, проблема вреда компьютерных игр стоит гораздо менее жестко.

Теренс Маккена, антрополог, исследователь примитивных культур, большой специалист по аддикциям и автор бессмертного манифеста «За новый взгляд на психоактивные вещества», в своей книге «Пища богов» писал:

«Привычка. Одержимость. Пристрастие. Слова эти – сигнальные знаки на пути все большего убывания свободной воли. Отказ от свободной воли подразумевается в самом понятии пристрастия, а в нашей культуре пристрастие рассматривается серьезно – особенно если оно экзотическое или доселе неизвестное».

Итак, что мы будем делать с нашим новым и доселе неизведанным пристрастием – игроманией? Как бы не пришлось нашим потомкам сражаться за свою свободу со ставшими опасными виртуальными мирами и проиграть это сражение... ■



Немощь и магия

Сергей Галенкин

Чтобы играть в Might & Magic IX, нужно в равной степени обладать двумя очень важными качествами: стальными нервами и крепким желудком. И даже если вы отвечаете всем этим требованиям, все равно – запускайте игру натощак. Иначе может и стошнить.

Might & Magic IX насторожила меня с самого начала. Вместо привычного выбора классов персонажей она предложила ограничиться небольшим набором умений и определиться с тем, на что будет опираться каждый член вашей команды – на пресловутую магию или же на меч. Скудновато. Хотя в дальнейшем, с помощью специальных квестов «на продвижение», мы можем и уточнить «ориентацию» героев.

...Отправились мы давеча, мама, в поход. Мужичок в храме нас сразу огорчил – мол, не вернетесь, касатики, домой. Послали мы его, куда Макар телят не гонял, а Петька даже по лбу дать хотел – не вышло, правда. Пошли мы, мама, вчетвером: нас двое да эльф с гномом, коих подобрали мы в соседней таверне (там еще полуорк был, но уж больно страшный). Мы с гномом дубинами затарились, а эльф с Петькой ворожить обещали. Я тогда еще грешным делом подумал, что буде драчка случится, нам этих бездельников оборонять выпадет.

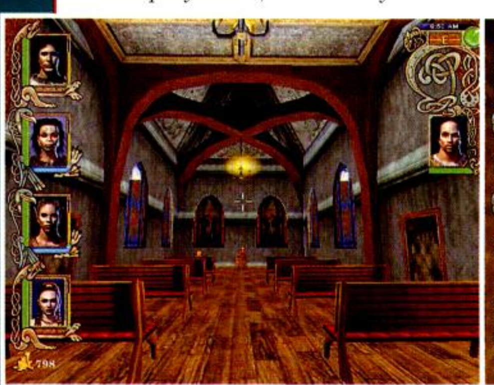
Мужичонка-то, земной ему поклон, провидцем оказался. Только мы верст сто проплыли, как корабль наш о скалу навернулся. Едва-едва смогли на берег выбраться. Тут-то, мама, и понял я, что мало меня поп розгами учил. Потому как о такой стране, как эта, я и слыхом не слыхивал. Жутко тут, мам. Одни скалы да тропки в них – ни травинки тебе, ни кустика. Да и земля такая, будто великан ее обтесывать начал, да и забросил на половине. Редко когда деревце попадется, да и то такое ж, мам, страшное, словно тоже из камня мастерили. И живность здесь, не то что у нас в селе, – дурная. Комары с ладонь величиной и грызут так, что я себе ужо всю спину расчесал. Я их сначала дубьем бил, да после того, как гному ентой палкой в глаз заехал, бросил – кровь у меня из носу потекла, а я этого не люблю. Зато от Петькиной волшбы толк стал – он их запросто разгоняет...

За графику игры отвечает знаменитый трехмерный движок LithTech. Если вы не в курсе – на нем были реализованы такие графически совершенные игры, как No One Lives Forever и Aliens vs Predator 2. Однако всего один изобретательный идиот может испортить что угодно. А в NWC таких, очевидно, было несколько – на выбор. Поэтому, если вы вдруг считаете графику недавней Wizardry 8 устаревшей, вам стоит переменить свое мнение. По сравнению с Might & Magic IX графика Wizardry – недостижимый идеал, овеянный легендами. Для начала: освещение – парни из NWC никогда в жизни, похоже, не видели не то что факела, а даже банального фонарика. То, что творится в подземелье, иначе как «кислотной дискотекой в поселковом доме культуры» не назовешь.

Дизайн уровней, наверное, делали сотрудники, нанятые на полставки, – настолько все убого и бедно смотрится. Пейзажам игры катастрофически не хватает деталей: если гора – то голая и безжизненная, если лес – то из трех сосен, а море и подавно – одна сплошная синяя текстура. И только внутреннее убранство помещений да некоторые важные локации явно делали штатные работники – настолько велик контраст.

...Вообще, мам, без Петьки нам бы туго было – они с эльфом поначалу всю нашу братию спасали. Я-то привык в деревне, что мне Петьку защищать, а не ему меня. А тут, стыдно сказать, я ни по мертвяку ножичком попасть не могу, ни дверь плечом выбить. На руки мои, мама, без слез и не взглянешь – мозоли, что твой камень. Да и гном не лучше – такой же дурень, как и я. Надо было мне ворожить учиться...

Если в других ролевых играх в начале приключения воины оберегают магов и сдувают с них пылинки, и только к середине похода волшебники начинают раскрывать свой потенциал, то в Might & Magic IX все наоборот. Представьте себе: четверка молодых людей из, скажем честно, глухой деревни выступает в поход.











Два начинающих воина и пара магов-неучей. Как вы считаете, что сложнее: заехать дубинкой по панцирю бешеному крабу или попасть заклинанием в летящую «драконью муху» (фауна тут еще та)? А вот и не угадали! Первую треть игры наши отважные вояки трясутся от страха, постоянно промахиваясь и попадая себе по пальцам, а новообращенные колдуны метко бьют файрболом в глаз серне. Вот такая, господа, экзотика.

Воины вообще практически бесполезны. Ну ладно, краб – существо юркое и верткое, поди за ним угонись. Но двери-то имеют обыкновение стоять на своем строго определенном месте. Почему двухметровый детина не может высадить хлипкую калитку? Он ведь даже и пытаться не станет – вдруг плечо вывихнет. Приходится бегать, как последним курьерам, в поисках ключей.

...Люди здесь живут хорошие, душевные, но на лицо жуткие, как смертный грех. Как увидели мы первого – у меня аж сердце в пятки ушло, а Петька благим матом орать стал. Головы у них, мам, как будто кто лик святой вокруг табуретки обернул, да и то неровно. Улыбнется он, а нам плакать хочется. Не приведи Господь, такой в нашу деревню приедет, детвора увидит – ни одна бабка испуг не выльет. Ноги и руки у них на бревна похожи, разве что наш плотник лучше бы обтесал. Пальцев у бедолаг и вовсе нет. Так и живут – все у них вкривь да вкось...

Модели монстров и NPC сделаны из каких-то обезжиренных полигонов – так и хочется пожалеть бедняжек и покормить с рук. Дизайнеры, наверное, старались вообще свести число треугольников на модель к шести – жуткая улыбка первого же персонажа в банке еще долго будет сниться мне по ночам. От вида же противников и вовсе бьет озноб – так когда-то рисовали кубисты. Кошмарные параллелепипеды с ножками символизируют собой порождения местного ада. Штатный Пегас 3DO сдох еще с год назад, а замены так и не нашли.

...И подвинутые они все, мам, спасу нет. К одной старушке в дом зашли, думали, мож подсобить чего надо, а она нам и говорит, мол, добры молодцы, начертано вам спасать королевство от всяческих напастей и нечисть бороть. Мы, как такое услышали – руки в ноги и деру. Да только, мам, и остальные жители такие же разговоры заводить любят. Рассказали нам, что жил тут когда-то колдун. Ну я так думаю, жил – и ладно, нечего с ними дела иметь, да король тогдашний иначе решил. Повздорили они, в общем. Да так крепко ворожей на всех обиделся, что решил и вовсе королевство изничтожить со всем честным народом. Но он то ли неуч был, то ли просто дурак, но вышло так, что он от своей же волшбы дуба дал. Правда, и остальным крепко досталось. Те, кто уцелел, вместо того, чтоб в мире жить, тоже ссориться стали. Да тут еще и праправнук короля упомянутого объявился с войском немаленьким, шорох наводит...

Вообще, самые большие нарекания в игре вызывает сюжет. Создается ощущение, что мы не исследуем единый цельный мир с глубокими связями, как это было в лучших представителях жанра, а, словно на экзамене, решаем одну задачку за другой. Выполнили квест, убили монстров, убили монстров, выполнили квест. Мир распадается на отдельные области, связанные транспортными путями и некоторыми особо изощренными заданиями. Последние-то и не дают поставить игре почти заслуженную оценку «2».

...Попали, в общем, мы, мама, как кур в ощип. Все в этой дивной стране чего-то от нас хотят. И ладно бы, задачки задавали, что нам по силам, – ну, там дровец нарубить, крышу подкрасить. Дык нет, все норовят нас отправить незнамо куда за незнамо чем. То перещеголять в уме Ивана-премудрого зададут, то ведьмины локоны по лесам собирать, то учителю какому-то про цвет твари жуткой рассказать. А один раз и вовсе потребовали дракона изничтожить. Намаялись мы с ним – словами не передать. Но вроде целы остались, и на том спасибо...

Над квестами в игре поработали действительно неплохо – количество традиционных почтовых заданий, которыми кишмя кишат другие ролевые игры, сведено к минимуму. Вместо этого нам зачастую предлагают оригинальные и неординарные задачки: чего стоит только трудоустройство бомжа – бывшего короля Энрота – в цирк или способ проникновения в обитель богов – совершить самоубийство, прыгнув со скалы.

Правда, остальные недостатки настолько сильно осложняют процесс получения удовольствия от игры, что, очевидно, найдется немного людей, которые смогут пройти ее до конца.

Засим прощаюсь с тобой, мама. Жди нас всей компанией в гости.
Твой сын Василий. Спаситель мира

MIGHT & MAGIC IX: WRIT OF FATE
Жанр ролевая игра
Разработчик New World Computing
Издатель 3DO
Web-сайт www.3do.com/mightandmagic/ix

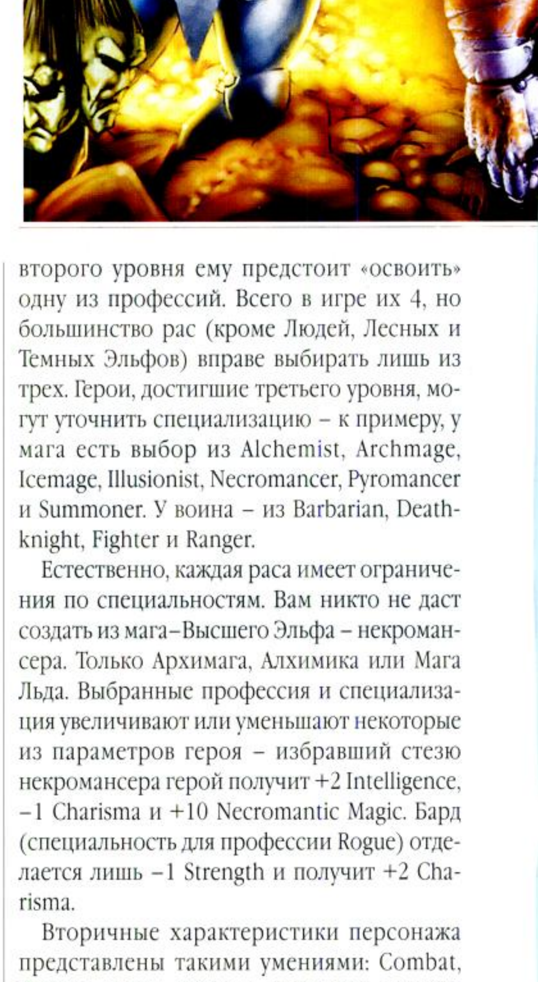


ЗА Интересные квесты, полностью трехмерный движок
ПРОТИВ Странный баланс, обилие ошибок
ВЕРДИКТ Необычайно скучная и графически неудачная ролевая игра. От полного разгрома ее спасли только местами интересные квесты, из-за которых M&M9 понравится фанатам предыдущих частей

Повелители войны: Эпизод 2 – война за мир

В алтарях святые плачут.
Гудит набат.
Битвы час уже назначен.
Но это будет ад.
Трижды ад.
Но ни шагу назад!
«Баллада о древнерусском воине». Ария

Дмитрий Покидченко



С выходом Warlords Battlecry I поклонники походовой серии Warlords разделились на два лагеря – одним внесенные в игровой процесс изменения понравились, другим – нет. Нововведения были, на первый взгляд, небольшими – в игре появились real-time-бои за захватываемую провинцию, и игрок обрел свое я на поле битвы. Но этого было достаточно для того, чтобы любители походовой классики предали игру анафеме. А недавно вышла Warlords Battlecry II...

Для начала я бы хотел подробнее остановиться на жанре игры. «Зачем?» – можете поинтересоваться вы. А затем, что слова «стратегия с элементами RPG» не дают полного определения Battlecry II. Иногда задумываешься – чего же там больше – стратегии или ролевой игры? Потом, глядя на карту мира Etheria и разрабатывая планы мирового господства, отстраивая свои и захватывая чужие базы, понимаешь – все-таки стратегии. Но в то же время «элементов RPG» тут хватит на то, чтобы заткнуть за пояс любую Diablo.

Собственно, этим и обусловливается разделение обзора на три части: «Ролевая игра», «Стратегия» и «Вечное».

РОЛЕВАЯ ИГРА. ОБРЕТАЕМ ВИРТУАЛЬНУЮ ПЛОТЬ

Прежде чем поучаствовать даже в самой маленькой битве, игроку придется создать героя. Собственно говоря, в создании и дальнейшем развитии персонажа и состоят те самые «элементы RPG». Впрочем, не только в этом. У каждого юнита (а чем он хуже героя?) тоже есть опыт – он дается за отправленных в Серые Пределы вражеских солдат. Но об этом чуть позже. Вообще ролевая система в Battlecry II не особо сложная, но окончательно разобраться в ней можно только после нескольких часов детального «ковыряния» игры, мануал здесь – слабый помощник.

При создании героя игрок волен выбирать из 12 предложенных рас: Human, Dwarf, Undead, Barbarian, Minotaur, Orc, High Elf, Wood Elf, Dark Elf, Fey, Dark Dwarf и Daemon. У каждой из рас есть преимущества и недостатки, бонусы и пенальти и, конечно же, свои числовые значения основных характеристик персонажа. А характеристики такие:

Strength – грубая физическая сила, влияет на количество хит-поинтов и наносимый урон,

Intelligence – количество «серого вещества» и магические способности,

Dexterity – влияет на скорость и ловкость героя,

Charisma – личное обаяние.

Созданный таким образом герой участвует в битвах, набирается опыта, и в зависимости от выбранной расы по достижении второго уровня ему предстоит «освоить» одну из профессий. Всего в игре их 4, но большинство рас (кроме Людей, Лесных и Темных Эльфов) вправе выбирать лишь из трех. Герои, достигшие третьего уровня, могут уточнить специализацию – к примеру, у мага есть выбор из Alchemist, Archmage, Icemage, Illusionist, Necromancer, Pyromancer и Summoner. У воина – из Barbarian, Deathknight, Fighter и Ranger.

Естественно, каждая раса имеет ограничения по специальностям. Вам никто не даст создать из мага–Высшего Эльфа – некромансера. Только Архимага, Алхимика или Мага Льда. Выбранные профессия и специализация увеличивают или уменьшают некоторые из параметров героя – избравший стезю некромансера герой получит +2 Intelligence, –1 Charisma и +10 Necromantic Magic. Бард (специальность для профессии Rogue) отделается лишь –1 Strength и получит +2 Charisma.

Вторичные характеристики персонажа представлены такими умениями: Combat, Health, Speed, Magery, Command, Morale, Resistance, Training, Conversion, Merchant.













Остановлюсь на некоторых из них. Magery – определяет способность творить заклинания и количество маны, Command – влияет на лимит войск, Conversion – на скорость обращения шахт и зданий, Merchant – чем выше это умение, тем дешевле игроку обходится покупка юнитов, зданий, апгрейдов и т. д.

Но не одним этим жива RPG-часть. Добрые люди из SSG начинили игру вагоном и тележкой артефактов, которые, будучи надетыми на героя, ведут себя так, как им и положено, – немного меняют его характеристики или умения.

Все юниты за исключением Титанов (суперкрутой воин строится только один раз за миссию по достижении максимального развития базы) получают опыт за каждого убитого врага или снесенное здание. Когда количество очков опыта достигает определенного уровня, юнит получает медальку (визуально похожую на немецкий Железный Крест). Медальки эти влияют на параметры атаки, скорости или же дают какой-либо бонус.

После битвы игрок отбирает (или не отбирает, это уж как кому захочется) несколько самых продвинутых солдат в свою свиту (retinue) для участия в дальнейших сражениях. Но некоторые юниты в вашу свиту не попадут никогда. Например, меня очень огорчило, когда дракон, с боями прошедший полкарты (XL) и набравший около 150XP, так и не появился среди кандидатов в retinue. Те воины из свиты, что полегли в борьбе за правое дело, отправляются на кладбище, где вы потом сможете созерцать их надгробья и вспоминать о «делах давно минувших дней». Однако при игре за Нежить кладбище смотрится весьма весело – мне сразу вспомнились книги Перумова и Кэр Лаэд, упокаивающий разбушевавшиеся погосты.

СТРАТЕГИЯ. «А НА ОБРАТНОМ ПУТИ КАЗАНЬ ВОЗЬМЕТЕ»...

Стратегическая составляющая игры разделяется на две части – стратегия глобальная и просто стратегия. В первой игроку предстоит строить планы мирового господства и определяться с направлением следующего удара, вторая же – это банальная RTS со всеми присущими ей атрибутами. Кратко опишу каждую из стадий.

Мир Etheria разделен на 67 провинций. В начале кампании у всех рас по одной области. Цель – стать единственным правителем мира, уничтожая всякого, кто посмеет этому противиться. Каждая захваченная провинция приносит имперской казне некоторый доход, измеряемый в коронах (crown). Полученные таким образом деньги тратятся либо на оплату услуг наемников, либо на дополнительные army points, которые, в свою очередь, расходуются на привлечение юнитов или кого-нибудь из свиты в стартовый отряд, с которым вы начнете миссию. Кроме банального дохода в несколько корон, захват провинции приносит какой-либо бонус для героя или его армии – +X к атаке лучников и баллист, или же дает прирост к некоторым способностям персонажа.



Графика оставляет приятное впечатление, юниты, эффекты смены дня и ночи и погодные явления отрисованы очень неплохо. Это, конечно, не Warrior Kings и не Ground Control, но радует внимание разработчиков к мелким деталям.

Выбрав очередную «жертву имперского внимания», то есть любую из соседних провинций, мы переходим на следующую стадию – просто стратегию.

Тут все донельзя банально, игровой процесс практически не отличается от остальных представителей сего жанра. Особенностями серии Battlecry является разве что система добычи ресурсов – чтобы шахта приносила доход, ее надо «обратить в истинную веру», а сделать это может только герой или юнит с соответствующей способностью. А так – все, как всегда: строим свою базу, ищем чужую, нанимаем войска и разносим вражье поселение по камешку. Повторять до полного завоевания континента.

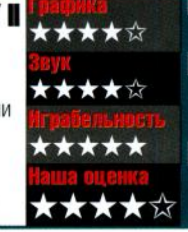
ВЕЧНОЕ. ЗВУК И ГРАФИКА

Буду краток. Графика оставляет приятное впечатление, юниты, эффекты смены дня и ночи и погодные явления отрисованы очень неплохо. Это, конечно, не Warrior Kings и не Ground Control, но радует внимание разработчиков к мелким деталям – животным, бродящим по карте (кстати, некоторые юниты могут их использовать для своих темных дел), следам на снегу и песке, визуальным эффектам заклинаний.

Похожая ситуация и со звуком – кроме «Yes, Sir!» и тому подобных возгласов, слышна весьма приятная музыка, звуки учащенного сердцебиения раненого героя, шум грозы и дождя, но меня просто покорила озвучка гоблинской катапульты – словами этого не передать.

Подводя итоги, можно сказать – несмотря на некоторые недостатки, игра всерьез затягивает. Но не настолько, чтобы забыть о скором выходе WarCraft III. ■

WARLORDS BATTLECRY II
Разработчик SSG
Издатель Ubi Soft
Жанр стратегия с элементами RPG
Web-сайт www.WarlordsBattlecry2.com



ЗА Отличная (как для стратегии) ролевая система, хорошая графики, приятная озвучка
ПРОТИВ Игра вряд ли понравится поклонникам походовой классики, банальная стратегическая часть
ВЕРДИКТ Неплохая почти во всех отношениях игра, возможно, позволит вам скрасить ожидание WarCraft III

Принцип несообщающихся сосудов

Андрей Грабельников

Появившаяся во время игры в Blood Omen 2 тяга к вампирской тематике подвигла вашего рецензента в очередной раз пересмотреть оказавшуюся под рукой киноленту аналогичной сюжетной направленности – «Интервью с вампиром». Как я и думал, игра ни в коей мере не напоминает эту картину.

Каин, а именно этот вампир является главным действующим лицом BO2, очень уж отдаленно напоминает персонажей «Интервью». Не найти в нем ни утонченности, ни изящной порочности Лестата, не походит он и на декадентского Арманда. Впрочем, не смахивает он и на пацифиста Луи – Каина нельзя упрекнуть в излишнем философствовании и постыдном человеколюбии. Днем он мирно спит в своем уютном гробу – его не преследуют крики сотен обескровленных жертв. Он знает цену себе и себе подобным, к смертным относится в лучшем случае с изрядной долей презрения, а чаще всего просто потребительски. Они для него всего лишь голосящие от ужаса сосуды с его любимым и жизненно важным напитком – кровью. Как видите, перед нами типичный, даже можно сказать, рядовой вампир, каковых, вероятно, жители средневековья встречали буквально на каждом шагу. Узнаваемость образа явственно подчеркивается внешними данными – болезненно бледная кожа, аристократически заостренные черты лица, горящий взор, традиционные клыки вкупе с острыми холеными ногтями не оставляют сомнений в расовой принадлежности Каина.

Сюжет между тем, вместо того чтобы представить нашего чересчур прагматичного подопечного в должности младшего сержанта пятой краснознаменной армии зла, на роль которого он с такой внешностью подходит лучше всего, делает из него главаря всех вампиров. В силу ряда не очень приятных для Каина причин (BO2 – уже четвертая игра в серии, поэтому сюжет развивается давно и основательно, так что пересказывать его полностью здесь нет никакой возможности) он был отправлен своими противниками на длительный (200-летний) отдых. Сладкие грезы о мести и возвращении личного имущества отошедшего от двухвекового сна Каина разбиваются о нынешний социальный статус его расы. Вся мощь вампиров сейчас представлена подпольной партизанской организацией Cabal, членам которой впору расклеивать по ночам агитационные листовки. Между тем в ответ на попытки проявить характер и напомнить о собственной значимости бывшего вождя просят заткнуться и помочь в подрывной деятельности. Приходится слушаться.

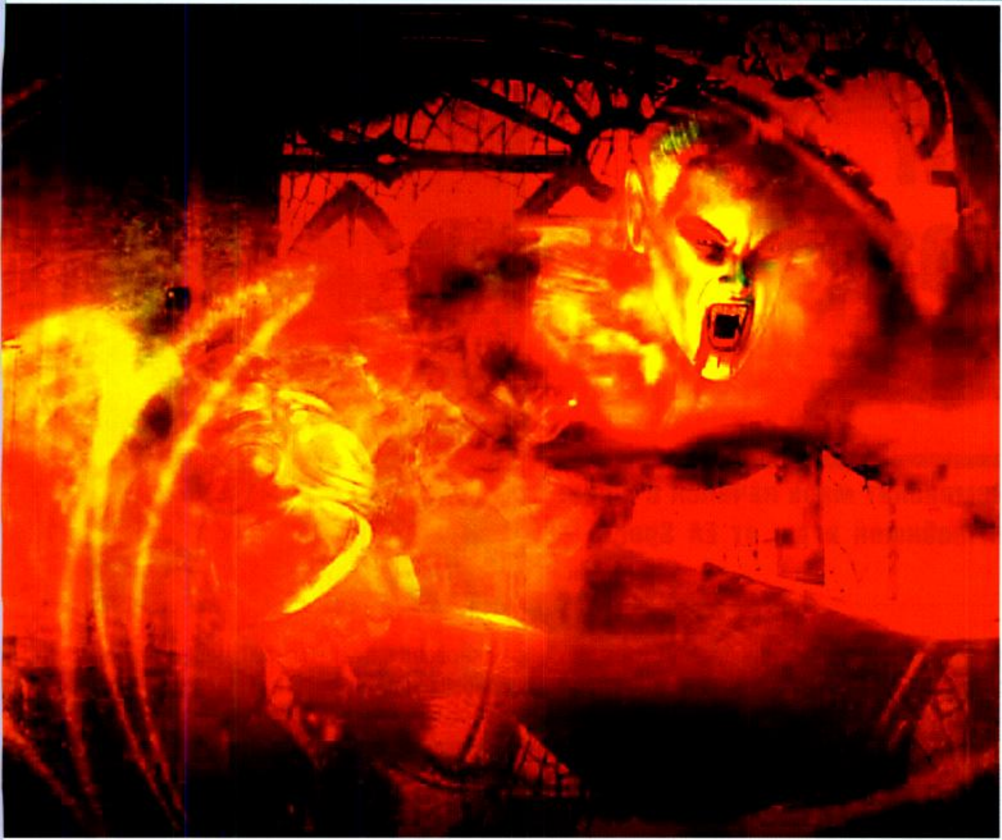
Очнувшийся вампир поначалу безобиден и беспомощен как младенец, разве что твердо держится на двух конечностях. Тело решительно отказывается тождественно отзываться на агрессивно окрашенные импульсы. Естественные последствия летаргии. Рассудительно сочтя, что от такого несостоятельного кровопийцы проку геймеру будет мало, игра предлагает собственноручно посодействовать Каину в прохождении краткого восстановительного курса. В ходе оного выясняется, что подопечный в состоянии перемещаться несколько быстрее, а подпрыгивать гораздо выше, чем это принято у обычных людей. Вампиры, однако, далеко не обычны, и уж точно не люди, поэтому, помимо прочего, Каин способен плавно левитировать вниз с любой высоты, просто широко раскинув руки, не причиняя себе при посадке ни малейшего вреда. К врожденным аномалиям отнесем также возможность блокировать любой (кроме «специального») удар голыми руками и патологическую неприязнь к воде, при контакте с которой вампир поспешно расстается с единицами здоровья, сопровождая этот процесс испусканием дыма и недовольным шипением. Отношение к солнечному свету у нашего протеже, судя по всему, ничуть не радужнее, чем к водной стихии, – все миссии проходят либо ночью, либо в закрытых со всех сторон помещениях. Ну и, разумеется, как и всякому урожденному представителю своей расы, Каину необходимо постоянно подпитывать себя галлонами питательной красной субстанции. Восполнить неумолимо и постоянно ползущий вниз уро-















вень здоровья вампир может только одним, каноническим, способом – отобрав (естественно, вместе с жизнью) драгоценную влагу у другого живого существа. Вот он, тот бич, щелкая которым, разработчики погоняют игроков двигаться по вялому течению игры. Не успели залечить полученные в бою раны, мешкаете с перестановкой ящиков – умрите же от малокровия. Со следующего load game будете быстрее вдвое. Кстати, система сохранения по-консольному дурна и является, как вы догадываетесь, свидетельством посредственного портирования с приставочной, точнее Playstation 2, родины, откуда BO2 плацкартой добралась до наших с вами домашних ПК. Так вот, основной игровой принцип сводится к быстрейшему нахождению доноров, скорейшему и желательно безболезненному для себя их умерщвлению с последующим кровопусканием. Вот вам наглядный пример использования физиологических особенностей вида для повышения динамичности игры! Между тем сам сокровенный процесс переливания крови исполнен разработчиками самым премерзким образом. Каин, видите ли, предпочитает, некультурно раскрыв, словно зевая, рот, перекачивать жидкость у валяющегося на земле трупа бесконтактным методом. Никакого изящества и полета мысли и, собственно, никакого уважения к многовековым традициям.



Вообще же говоря, безыскусность и порой примитивность затронула практически все основные органы игры. Одним из наиболее пораженных недугом участков оказалась боевая система. Если бы в этом аспекте BO2 хотя бы приближалась к своему кровному (как ни странно, это слово, кажется, насквозь пропитало весь текст рецензии) братцу, лучшей, по нашему мнению, аркаде прошлого года Soul Reaver 2, ценность продукта могла возрасти многократно. Однако разрыв между ними колоссальный. Ненасытный Каин участвует в бесчисленных, бесконечно однообразных схватках, в то время как Разиэль (герой SR 1/2) предпочитает применять эффектные, меняющиеся от оружия к оружию комбо, приправляя поединки аппетитными концовками. В арсенале кровососа пара ударов, одно жалкое комбо и один же захват. Заметим, что сами процедуры охаживания недругов выполнены далеко не так, какими им пристало выглядеть в исполнении вампира. Хирургически точные надрезы ногтем в области главных артерий или легкие, сверкающие сталью па элегантных клинков разработчики посчитали излишней барочностью. По их мнению, санитару ночных кварталов больше пристало размахивать когтистыми лапами с грацией бурого лесного медведя или же орудовать чудовищных габаритов приспособлением, которое, кажется, только что сбежало с потной спины варвара из дикой прошлогодней забавы Severance: Blade of Darkness. Впрочем, цикл боев прерывается на обеденный перерыв, чтобы позволить спинному мозгу игрока расслабиться, а головному не включаться вовсе. В это благодатное время приходится решать очередные, набившие оскомину надоедливо-примитивные пазлы, связанные с перетаскиванием ящиков и переключением рубильников.

Уныние несколько скрашивает наличие за пазухой у вампира Dark Gifts – специальных умений, отбираемых в конце каждого уровня у поверженных боссов, перешедших в оппозицию кровососов-ренегатов. Сверхспособности придуманы с душой, задорным прищуром и даже некоторой долей оригинальности, но в большинстве своем применимы только в строго отведенных для этого местах.

Адекватная, хотя и престранная, в конце концов, напрашивается аллюзия: пропасть между BO2 и игровым шедевром на вампирскую тематику широка примерно настолько же, насколько осязаемы различия между Каином и Лестатом. ■

BLOOD OMEN 2

Разработчик Crystal Dynamics
Издатель Eidos Interactive
Жанр action
Web-сайт
www.eidosinteractive.com/gss/legacy/bloodomen2



ЗА Харизматичный, хотя и простоватый герой, необычные специальные возможности

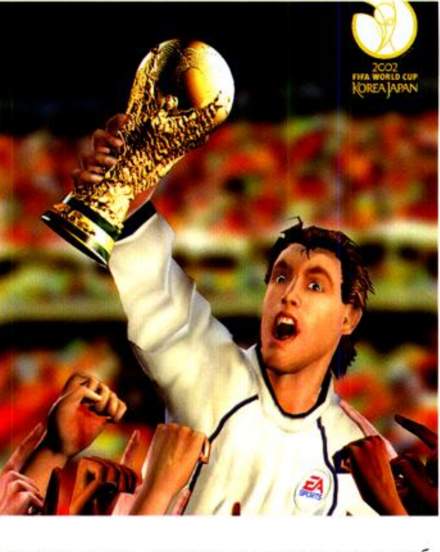
ПРОТИВ Однообразный, быстро надоедающий игровой процесс, примитивная графика, неудобное управление

ВЕРДИКТ К сожалению, игра не дотягивает по интересности, оригинальности и другим параметрам до первой части серии

«Футбольная патетическая»

Сергей Галушка

Не знаю как для кого, а для меня чемпионат мира начался в конце апреля, когда вышла новая версия любимой игры от EA Sports – FIFA 2002 World Cup.





В целом, создается впечатление, что доведя игровой процесс фактически до совершенства, EA Sports принялась за «вторые планы», за антураж, за атмосферность. Заметно улучшено аудиосопровождение: приятно впечатляет множество второстепенных звуков; например, после забитого гола за торжественной музыкой и восторженной осмысленной трескотней комментаторов слышны объявления дикторов на стадионе; также на фоне гвалта трибун гораздо отчетливее речевки болельщиков, выкрики отдельных фанов, возгласы футболистов.

Игра ведется по реальной сетке турнира, детально воссозданы 20 стадионов (по 10 в Японии и Корее), присутствуют 32 команды-финалистки. Впрочем, стоп! Здесь ребята из EA Sports явно перестарались, на самом деле доступно играть за 41 команду. По каким соображениям можно выбрать еще девять команд – непонятно.

Устарела информация и о составах команд. Сегодня уже доподлинно известно, например, что за английскую сборную не будет выступать Стив Макманаман, за Бразилию – Ромарио, за Германию – Йенс Навотны, хотя в игре они заявлены в основе.

Некоторые фамилии игроков сборных отмечаются звездочками. Такие привилегированные кадры отличаются от рядовых тружеников «мяча и газона» продвинутыми способностями и «уровнем интеллекта» (AI). Но по каким критериям присуждались столь почетные звания, опять-таки неизвестно, и почему его не удостоены, например, Луис Энрике, Фернандо Йерро, Алессандро Неста и др.

В FIFA 2002 World Cup нет симуляции матчей: все встречи в турнире нужно играть. Причем если фортуна отвернулась, а результаты текущего поединка вас не удовлетворяют, то невозможно воспользоваться хорошо знакомым приемом *Restart*. Более того, преждевременный выход из текущей игры приравнивается к поражению со счетом 2:0 – так что никаких поблажек!

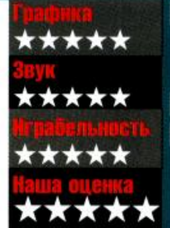
Появился пункт *Bonus Materials*, с помощью которого вы сможете просмотреть интересные моменты предыдущих Кубков мира, а также различные интервью из жизни футбольной тусовки. Изъят режим тренировок, однако для начинающих добавился новый уровень сложности – *Beginner*, играть на нем предельно просто. Удалены возможности по созданию своих собственных команд и лиг. Внешность и характеристики футболистов также нельзя изменить штатными средствами. Зато текстуры, накладываемые на лица игроков, заметно детализировались.

При розыгрыше стандартных ситуаций теперь не высвечиваются цифры над головами игроков, дающие возможность точно навесить мяч в штрафную площадку, что придает моменту большую динамику и случайность в исходе. Намного реалистичнее теперь выглядят всевозможные игровые столкновения, подкаты, падения, да и вообще, поведение игроков на поле стало естественнее. Удален из арсенала футболистов раздражающий удар ножницами, добавлен режим airplay – обработка мяча в воздухе, при выполнении соперником штрафных ударов теперь можно руководить стенкой – передвигать ее и даже заставлять игроков подпрыгнуть во время удара. Несколько улучшилось поведение вратарей: теперь вводить мяч в игру легче ударом с рук.

После забитого гола с трибун летят не только звуковые приветствия и негодования, но и бумажные ленты и листочки, стадион неистовствует, подмигивает миллионами вспышек, рукоплещет, пускает волну, в общем, все как в настоящем футболе. Болельщики противоборствующих команд рассажены по разным секторам, иногда они разворачивают на трибунах огромные национальные флаги.

В целом, это необыкновенное сплетение увлекательнейшего футбольного геймплея, отличной графики, реального шума трибун, красочных заставок и великолепной музыки в исполнении Ванкуверского симфонического оркестра не просто погружает игрока в атмосферу большого футбола, но и создает непередаваемое феерическое ощущение торжественности и праздника. Радость от игры окончательно ликвидирует остатки горечи от невыхода украинской сборной в финальную часть соревнований, тем более что с помощью предыдущей версии FIFA многие наверняка уже успели переписать футбольную историю, пройдя любимой командой отборочные игры. А, как известно, прежние результаты они смогут подхватить в нынешней FIFA 2002 World Cup. ■

FIFA 2002 WORLD CUP
Разработчик EA Sports
Издатель Electronic Arts
Жанр спортивный симулятор
Web-сайт uk.worldcup.europe.ea.com



ЗА Великолепные графика и звук, улучшена играбельность, доработан «второй план»
ПРОТИВ Устаревшие составы команд
ВЕРДИКТ Лучший футбольный симулятор всех времен и народов

Так повелел великий Один

Александр Птица

Вы просто не представляете, как меня достает «нашествие клонов», поразившее нынче индустрию наших с вами любимых компьютерных игр. В этой печальной ситуации любое отклонение от стандарта, любую оригинальную идею мое «я» воспринимает, как глоток свежего воздуха, даже если в целом игра на шедевр ну никак не тянет.

Игре «Гномы» (в девичестве Wiggles или Diggles) никак не светит судьба суперхита (так оно, впрочем, всегда бывает с повернутыми на всю голову нишевыми продуктами). Но какая-то часть игроков с превеликим удовольствием углубится вместе с этими безумными землекопами в сумасшедшую историю о поисках любимца верховного бога Одина песика Фенрира (вы бы посмотрели на этого волчару!). Задача не так легка, как может показаться на первый взгляд. И главное здесь (в буквальном смысле этого слова) – откопать кольца, бывшие когда-то звеньями цепи Глейпнир, на которой сидела эта «комнатная собачка». Так что спасение миров не предвидится, зато за выполнение миссии гномам обещано право носить настоящие окладистые бороды вместо тех жалких волосяных огрызков, которые висят на них в начале игры. Не сомневайтесь, что в поисках колец и Фенрира ваша разгильдяйская команда будет получать и побочные поручения от других обитателей подземного мира.

Подобный сюжет, на первый взгляд, лучше всего подходит для чего-нибудь эдакого, вроде адвентюры. Ан нет! Не забывайте, что «Гномы» – игра неправильная и полная ненормальностей и аномалий, причем часть из них можно отнести к несомненным плюсам, а другие – к таким же жирным минусам. Да, о чем это я? О жанре. Один Один, наверное, знает, как классифицировать «Гномов». Есть в них что-то и от Dungeon Keeper, и от Startopia, и от Creatures вкупе с Sims. В общем-то все названные проекты отличались некоторой сумасшедшинкой, вот и «Гномы» – далеко не подарочек.



А ребята эти действительно интересные. С одной стороны, трудоголики, каких мало, с другой – любители мощно ударить «по пиву», закусывая хомячками и в изобилии растущими мухоморчиками (кстати – прекрасный стройматериал для их палаток).

Как нетрудно догадаться, рытье туннелей и прочих подземных образований (пещер, например) – главная специализация гномов, но не думайте, что все будет развиваться чинно, тихо и мирно. Без драк на пути к Фенриру не обойтись, посему боевые навыки никоим образом не помешают, причем (здравствуй, Dungeon Siege) их дифференциация тоже имеется. Все делаем по правилам RPG. Крутым пацанам вручаем холодное оружие (дубинки, мечи), а хрупким барышням – стрелковое (рогатки, луки). И вперед, на врага! Но самое смешное даже не в этом. Точно так же, как в DS, чем больше гном занимается каким-нибудь делом (мирным ли, боевым ли), тем более квалифицированным его исполнителем он становится.

Но в отличие от бойцов и лучников из ролевиков, наши гномы умеют плодиться и размножаться, да и срок жизни каждого представителя племени ограничен. И вы должны позаботиться о том, чтобы им «не было мучительно больно за бесцельно прожитые» часы. Все возможности для этого предоставлены. Любой из сумасбродных паршивцев должен быть накормлен, обеспечен работой (причем в ваших силах установить им график, указав, сколько времени в течение суток он должен проводить в трудах праведных, а сколько отводится на отдых и развлечения), да и жить красиво и комфортно им тоже хочется. А значит, надо засучить рукава и с энтузиазмом осваивать дерево технологий (да, это еще один атрибут стратегии, равно как и «резиновая рамочка»).

Что же это мы о графике молчим? Да говорить о ней как-то сложно. Вроде бы честный трехмерный движок, а все события происходят на плоскости. Какое-то «два-с-половиной-дэ» получается. Странненько, но не без шарма. Однако, увы, игра умудряется безбожно тормозить на весьма мощных компьютерах, я уже не говорю о «незлых тихих словах», которые успеваешь про себя произнести, наверное, сотни раз, пока происходит очередная загрузка.

Если вы после всех моих излияний запутались окончательно, то единственный способ разобраться – это запустить игру самому и поставить над собой эксперимент. Ожидается только два результата – либо проклятья и непечатные выражения в адрес того, кто посоветовал в это чудо поиграть, либо безоговорочное «да». ■





«ГНОМЫ» (DIGGLES: THE MYTH OF FENRIS)

Разработчик SEK-Ost
Издатели в СНГ Snowball.ru/«1С»
Жанр микс
Web-сайт www.snowball.ru/gnoms

Графика	★★★★☆
Звук	★★★☆☆
Играбельность	★★★★☆
Наша оценка	★★★★☆

ЗА	Оригинальность игровых идей, хорошо проработанная система микроменеджмента, симпатичная анимация персонажей
ПРОТИВ	Неоправданно завышенные системные требования, не ахти какое звуковое оформление и музыкальное сопровождение
ВЕРДИКТ	Штучный товар на штучного любителя

Тайна темной планеты

Ростислав Панчук

Вариации на тему бессмертного StarCraft, или, чего уж там, C&C, были, есть и будут излюбленным трюком программистов всех времен и народов. Казалось бы, все 400 сравнительно честных методов отъема денег у любителей RTS уже давно испытаны... Ан нет! После двух лет работы соотечественники Питера Молинье из третьесортного клона сумели создать действительно нечто, будоражащее умы заядлых игроков и вызывающее как минимум глубокое уважение к разработчикам.



Итак, что же представляет собой сама игра? Как читатель уже успел догадаться, в битве за многострадальный Натролис сойдутся целые три расы: высокотехнологичные земляне, владеющие магией динозавры Sorins и отвратительные насекомоподобные некрофаги Dreils. Заданием доблестного полководца во всех трех кампаниях будет захват территории всей планеты. Пока что ничего экстраординарного. Запускаем игру.

И вот здесь начинается... сюрприз за сюрпризом, один приятнее другого. Несомненно, Dark Planet – одна из красивейших стратегий. Графическое ядро собственного изготовления демонстрирует прелестную картинку, а камера масштабируется от земли до высоты птичьего полета. А какие спецэффекты! Даже такая банальная вещь, как сбор ресурсов, и то выглядит так красиво. Не забыты и природные явления вроде смены дня и ночи и дождей с туманами. Ну а сражения словами не опишешь: после выстрела солдата здорово откидывает назад, лучи от бластеров медленно тают в туманной атмосфере планеты, во все стороны летят разноцветная кровь и отдельные части тел... Красота, да и только!

А вот геймплей так порадовать не сможет, хотя и принесет немало приятных моментов. Любители танкового раша горько разочаруются – да, такой номер иногда проходит, но весьма часто ресурсы лимитированы и использовать их лучше на дюжину наиболее достойных солдат. Да и самих танков здесь нет. Откуда, по-вашему, бедные колонисты их возьмут? Хотя кой-какая техника у землян есть: разнообразные дроны используются как для добычи ресурсов, так и для защиты и нападения.

Приятно удивили миссии, иногда даже требующие напряжения мозгов, что, согласитесь, весьма редкое сейчас явление. Обрадовало и то, что ни одна из них не сводится к банальному «kill'em all», а неординарное решение задачи здесь только приветствуется.

Уважения заслуживает и система апгрейдов. К счастью, это не тупое старкрафтовское



«+1Attack» или «+2 Armor», а разнообразные технические нововведения, к примеру, позволяющие дронам строить дополнительные сооружения и ко всему прочему увеличивающие боевые показатели юнитов.

Это все относится к землянам. А вот Dreils нашли куда более эффективный способ получения «зелененьких»: каждый павший враг заключается в кокон с последующим притоком биоэнергии. Вот уж поистине война их кормит! Еще дальше пошли рептилии Sorins. Один из ресурсов (а их, кстати, у каждой расы три: два общих и третий уникальный) игрок получает либо усердным поклонением своих подопечных у главного храма либо многочисленными победами над супостатом, захватывая души павших врагов. Напоминает что-то весьма знакомое, не так ли? Зато как красиво все это выглядит – почти что кадр из «Горца»!

Исходя из всего вышесказанного, вся стратегия войны сводится к следующему: быстро строим и укрепляем базу, копим ресурсы, апгрейдимся и десятком-другим наиболее мощных юнитов перемалываем кости врагу.

Фауна и флора Натролиса необычайно богатая. Планета просто кишит огромными, в человеческий рост, ядовитыми грибами и дикими представителями Sorin'ов и Dreils. Последние лишь отдаленно похожи на современных представителей этих рас, но проблем от них хоть отбавляй – вечно какой-то тиранозавр прицепится к дрону, и гоняешь потом взад-вперед пехоту для их полного и окончательного истребления.

Дабы свести к нулю шквал пререканий игроков в отношении свалки, в которую практически во всех стратегиях (Homeworld и WW3 не в счет) превращается битва, разработчики поспешили ввести аж десяток формаций, не забыв и о горячих клавишах. Вот, правда, почему число групп ограничено лишь шестью, не совсем понятно, как и то, что при добавлении новых юнитов в отряд четкая прежде формация рассыпается. В сражениях формации также успешно разваливаются, и пользоваться ими можно разве что из любви к порядку. Есть несколько более мелких ляпов. Но это все ерунда.

К неудобствам интерфейса быстро привыкаешь и уже не обращаешь на них внимания, с головой погрузившись в игровой мир. Итог, думаю, понятен всем – хорошая игра с парой небольших недостатков, никак не умаляющих ее красоты и достоинств. ■

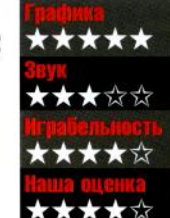
DARK PLANET: BATTLE FOR NATROLIS

Разработчик Edgies

Издатель Ubi Soft

Жанр стратегия реального времени

Web-сайт www.ubi.com/US/Games/darkplanet/



Графика ★★★★★

Звук ★★★☆☆

Играбельность ★★★★☆

Наша оценка ★★★★☆

ЗА Красивая графика и спецэффекты, интересные миссии, удачно продуманная система апгрейдов

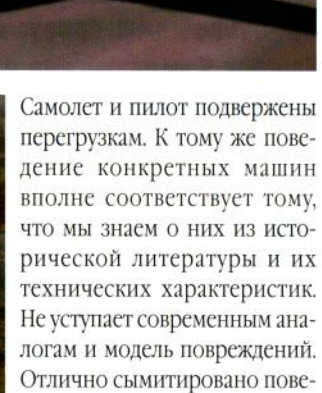
ПРОТИВ Недоработанный интерфейс, тяжелое идеологическое прошлое

ВЕРДИКТ Неожиданно интересная игра, хотя и клон до корней волос

Динозавр

Кто опоздал – тот не успел.
Народный афоризм

Владимир Кочмарский



Марка Jane's хорошо известна всем поклонникам боевых симуляторов да и просто любителям военной техники. Но не обольщайтесь, Jane's в названии игры Jane's Attack Squadron – не более чем пустое слово.

На самом деле этот многострадальный проект начала еще знаменитая Looking Glass Studios как боевую версию своей великолепной Flight: Unlimited. Что случилось в итоге с Looking Glass, знают все – компания обанкротилась. Бесхозный проект подобрали Mad Doc Software и Xicat. Последняя и издала его под торговой маркой Jane's. Общее время разработки данной игры составило почти 5 лет... Видимо, все эти передряги и наложили свой отпечаток на Jane's Attack Squadron.

Впрочем, обо всем – по порядку. Jane's Attack Squadron переносит нас на европейский театр военных действий 1943 года. Тогда в налеты на оккупированную территорию Европы и Германию активно включились американские ВВС. Закончить войну нам предстоит в мае 45-го. Отсюда – и выбор самолетов: от Spitfire и Mustang до Me-262. Стремясь изобразить воздушные сражения полнее, разработчики вручили нам также штурвалы бомбардировщиков – «летающих крепостей» и «юнкерсов».

На выбор предоставлены две кампании из нескольких десятков миссий. Одна – за немцев, другая, естественно, – за союзников. Для того чтобы перейти к следующей миссии, не обязательно выигрывать предыдущую. Даже «смерть» аватара-пилота не приведет к каким-либо последствиям, кроме не очень лестного отзыва после вылета. Впрочем, миссии построены так, что летать нам приходится как бы за нескольких пилотов из разных подразделений, управляющих как истребителями, так и тяжелыми бомбардировщиками.



Но пора в полет, и мы – в кабине боевой машины, на взлетной полосе. Нечего скрывать, большинство вирпилов в этот момент постигнет ужасное разочарование – графика игры на фоне симуляторов даже двухгодичной давности выглядит, мягко говоря, устаревшей. Угловатые 3D-модели и размытые текстуры, коробки городских зданий, торчащие из похожей на лоскутное одеяло лишенной растительности земли. Сравнивать JAS с вышедшим почти полугодом ранее «Ил-2» было бы просто нечестно – очень уж велика разница. С другой стороны, творение Xicat гораздо менее требовательно к ПК и прекрасно «летает» даже в высоких разрешениях на не очень мощных компьютерах.

Одним из основных достоинств симулятора все же остается качество физической модели. А с этим у JAS – все в порядке. В игре неплохо отображены особенности полета на самолетах той поры. Здесь и штопор, и потеря скорости на виражах, и многие другие аэродинамические эффекты. Шасси и закрылки могут не выдержать скоростного напора и оторваться на большой скорости. Самолет и пилот подвержены перегрузкам. К тому же поведение конкретных машин вполне соответствует тому, что мы знаем о них из исторической литературы и их технических характеристик. Не уступает современным аналогам и модель повреждений. Отлично сымитировано поведение подбитого самолета, удержать который в воздухе – непростая задача.

На высоте оказался и искусственный интеллект. AI-пилоты умело маневрируют, используя сильные стороны своих самолетов. Вести с ними бой зачастую гораздо сложнее, чем в других аналогичных играх. Впрочем, иногда «роботы» умудряются летать с половиной крыла, даже не замечая этого. Да и меткость стрелков вражеских бомбардировщиков вызвала бы восхищение любого ветерана той войны.

Есть в игре и довольно интересные находки. Оригинально выполнен режим автослежения за целью. Когда вражеский объект оказывается рядом с прицелом, автоматически включается режим увеличения, как бы приближая глаз пилота к прицелу. Те, у кого трудности со стрельбой на упреждение, могут воспользоваться подсказкой в виде небольшого крестика в точке прицеливания. Достаточно совместить его с центром прицела и нажать гашетку.

Большинство описанных качеств могли бы поставить Jane's Attack Squadron в ряд наиболее успешных авиасимуляторов, но эволюция – штука серьезная. К сожалению, в эпоху фотореалистичной графики и фантастических спецэффектов JAS выглядит как динозавр в XXI веке. Забавная зверюшка, но и только. ■





JANE'S ATTACK SQUADRON

Разработчик Mad Doc Software
Издатель Xicat Interactive
Жанр авиасимулятор
Web-сайт www.maddocsoftware.com/games/janes_attack_squadron.asp

Графика ★★☆☆☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★☆
Наша оценка ★★★☆☆

ЗА Реалистичная физическая модель, возможность летать на многоместных машинах, активные наземные сражения

ПРОТИВ Давно устаревшая графика, мало летабельных самолетов

ВЕРДИКТ Игра была бы неплохой, если бы не графика

Жизнь длиной в игру



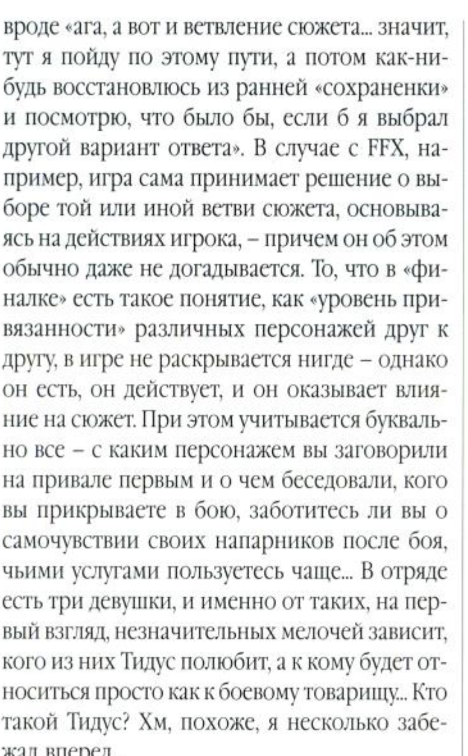
И не узнаем мы,
Что этой улицы
в помине нет
И мы по ней не идем,
По ней не идем.
Авось и мы вдвоем
Не догадаемся, что гаснет свет,
О том, что ни меня,
Ни тебя нет.
О. Арефьева

Сергей Светличный

Предупреждаю сразу: написать объективный и полный обзор Final Fantasy X невозможно в принципе, поэтому все изложенное ниже может претендовать разве что на субъективные заметки, попытки передать словами впечатление, произведенное FFX на автора этих строк.

Людям, не знакомым с предметом обсуждения (и не читавшим в нашем журнале обзоров восьмой и девятой частей этого сериала), сообщаю, что Final Fantasy X относится к так называемому жанру японской ролевой игры (jRPG)... Очень хорошо – теперь, после того как отсюда ушли с гордо поднятой головой все фанатичные поклонники компьютерных ролевых игр, можно продолжать.

Что такое «японская RPG», и чем она отличается от RPG европейской? Казалось бы, почти ничем – партия приключенцев имеется, огромный и детальный мир тоже, оригинальный боевой режим, система развития характеристик персонажей, увлекательный сюжет – все это в японских ролевых играх есть. Чего же не хватает поклонникам CRPG, сиречь компьютерных ролевых игр? Честно говоря, не знаю. Они говорят – «нелинейности», но на просьбу привести в пример истинно нелинейную компьютерную RPG обычно отвечают гордым молчанием или же начинают рассказывать, что «а вот в такой-то игре куча побочных квестов!». В то же время jRPG на самом деле обладают и неплохим набором этих самых побочных квестов, и в достаточной мере нелинейным сюжетом – другое дело, что развилки в нем далеко не всегда видны невооруженным глазом, и игрок обычно лишен возможности принимать решения



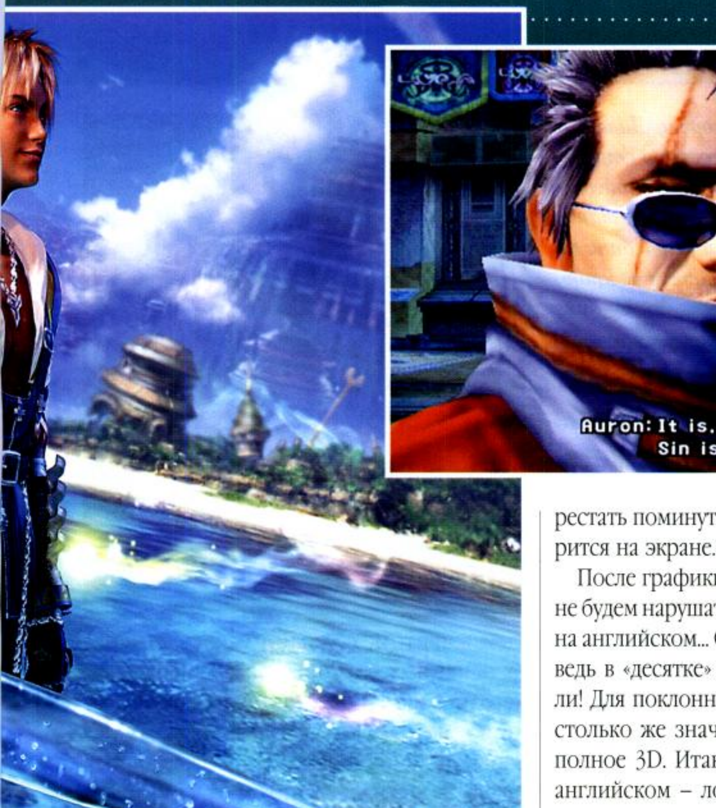
вроде «ага, а вот и ветвление сюжета... значит, тут я пойду по этому пути, а потом как-нибудь восстановлюсь из ранней «сохраненки» и посмотрю, что было бы, если б я выбрал другой вариант ответа». В случае с FFX, например, игра сама принимает решение о выборе той или иной ветви сюжета, основываясь на действиях игрока, – причем он об этом обычно даже не догадывается. То, что в «финалке» есть такое понятие, как «уровень привязанности» различных персонажей друг к другу, в игре не раскрывается нигде – однако он есть, он действует, и он оказывает влияние на сюжет. При этом учитывается буквально все – с каким персонажем вы заговорили на привале первым и о чем беседовали, кого вы прикрываете в бою, заботитесь ли вы о самочувствии своих напарников после боя, чьими услугами пользуетесь чаще... В отряде есть три девушки, и именно от таких, на первый взгляд, незначительных мелочей зависит, кого из них Тидус полюбит, а к кому будет относиться просто как к боевому товарищу... Кто такой Тидус? Хм, похоже, я несколько забежал вперед...

Итак, Тидус – это главный герой игры, коренной житель сказочной страны Занарканд, один из лучших игроков самой популярной блитцбольной команды – Zanarkand Abes и просто отличный парень. Выглядит он примерно, как смесь двух героев восьмой «финалки» – Сквола и Зелла, характером же больше похож на Зидана (это уже девятая часть игры). В общем, веселый и жизнерадостный хлопец с внешностью, от которой все молодые девушки должны просто сходить с ума, – Ди Каприо и рядом не валялся. И вот одним вечером, когда весь город собрался на стадионе в очередной раз поболеть за своих любимчиков (игра проистекает, кстати, под такой жесткий heavy metal, которого от композитора Нобуо Уемацу никто и не ожидал), на Занарканд нападает древнее зло – Sin. Спасая свою шкуру, Тидус встречает старого приятеля своего отца, и он помогает ему выбраться из рушащегося города...

А дальше начинается... в общем, начинается Final Fantasy – Тидус попадает в какую-то странную местность, где чужие люди говорят на чужом языке, косятся на его одежду и на слова «я из Занарканда» отвечают примерно следующее: «Парень, ты головой случайно не ударился? Занарканд уничтожен тысячу лет







назад»... Здесь Sin – частый гость, он то и дело атакует города этого нового для Тидуса мира, и только маги-саммонеры, способные призвать себе на помощь сказочных существ, сражаются с Sin'ом (и гибнут в этих заведомо безнадежных схватках) и хоть как-то сдерживают его распространение, спасая мир от полного уничтожения. И здесь Тидус встречает Юну – молодую девушку, только что ставшую саммонером и отправившуюся в длительное паломничество по храмам своей страны, паломничество, которое завершится схваткой с Sin'ом...

Да, сюжет всегда был одним из главных достоинств игр серии Final Fantasy, и очень приятно, что десятая часть не стала исключением – поначалу было справедливое опасение, что, сосредоточившись на потрясающей графике, Square сделает сюжет спустя рукава. И хоть примерно посередине «финалки» действие в течение нескольких часов развивается сравнительно вяло, в целом же картинка выглядит удивительно целостной и не оставит равнодушным никого – по мере прохождения игры мы узнаем, чем (или точнее, кем) на самом деле является Sin, как он появился и кому служит, почему его нельзя убить и почему саммонер должен погибнуть, и даже кто такой Тидус и почему его Занарканд не имеет ничего общего с Занаркандом этого мира... Так, с сюжетом пора заканчивать, потому что дальше пойдет «спойлерство» чистой воды.

Я заговорил было о графике, к ней и перейдем. На данный момент Final Fantasy X – самая красивая ролевая игра из всех видевших свет, графика in-game (т. е. в то время, когда мы управляем игровым процессом) в десятой части находится на уровне рендеренных роликов из «восьмерки». Мне, например, понадобилось около 20 часов, чтобы к ней привыкнуть и перестать поминутно восхищаться тем, что творится на экране.

После графики принято говорить о звуке – не будем нарушать традицию. Игра полностью на английском... О, Господи, как я мог забыть – ведь в «десятке» герои наконец-то заговорили! Для поклонника сериала это событие настолько же значимое, как и «выход» игры в полное 3D. Итак, все персонажи говорят на английском – локализаторы постарались на славу, голоса в основной массе звучат очень естественно, и какие-то мелкие нестыковки наблюдаются крайне редко. Правда, японской озвучки нет, и это единственный повод для ворчания – все-таки хотелось бы услышать и оригинальные голоса, поскольку локализация, как бы хороша она ни была, никогда не сможет сравниться с оригиналом.



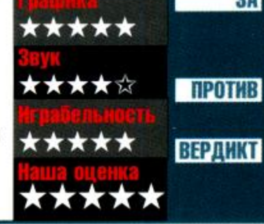
На данный момент Final Fantasy X – самая красивая ролевая игра из всех видевших свет, графика in-game (т. е. в то время, когда мы управляем игровым процессом) в десятой части находится на уровне рендеренных роликов из «восьмерки».

Про боевой режим и систему характеристик, отличия нынешних Aeon'ов от старых Eidolon'ов и еще более старых Guardian Force'ов я рассказывать не стану – этому надо было бы посвятить отдельную статью, отмечу лишь, что все это имеет мало общего с тем, что мы видели в предыдущих частях (например, боевой режим стал полностью походовым).

Final Fantasy X – очень большая игра. Количество побочных квестов просто поражает: скажем, я, пройдя FFX полностью и потратив на это 50 с лишним часов чистого внутриигрового времени, увидел не больше половины FFX – «за бортом» оказалась игра в блитцбол, по сложности приближающаяся к какому-нибудь футбольному симулятору, – со своими лигами, чемпионатами, возможностью покупки блитцболистов, с уникальным набором характеристик спортсменов и сложной системой управления во время матча; я оставил без внимания прелюбопытное заведение под названием Monster Arena, где игроку противостоят монстры, на несколько порядков могущественнее финального босса... В FFX побочных квестов столько, что их выполнение займет гораздо больше времени, чем прохождение основной, «сюжетной» части. Кто из игравших в «десятку» слышал о развалинах Omega или гонках на цыплятах-переростках чокобо, кто смог собрать все книги с алфавитом Al Bhed и выучить этот язык, кто знает, что здесь есть возможность покупать «сферы» (местный аналог CD) с видео и музыкой из игры?

Но, как это ни парадоксально прозвучит, главное в FFX – все-таки не сюжет, графика или побочные квесты, а ее герои. Спустя какое-то время к ним перестаешь относиться как к игровым персонажам – они будто обретают плоть и кровь, и их успехам и неудачам радуешься и огорчаешься так же, как успехам и неудачам близкого тебе человека. И именно этим, как мне кажется, и объясняется феноменальный успех всех серий Final Fantasy – как метко выразился какой-то геймер на одном из форумов, «интересных ролевых игр много, но за душу берет только "финалка"». ■

FINAL FANTASY X
Жанр Japanese RPG
Разработчик Squaresoft
Издатель Square
Web-сайт www.playonline.com



Графика	★★★★★
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★★★★
Наша оценка	★★★★★

ЗА Отличная графика, увлекательный сюжет, яркие запоминающиеся персонажи, огромный детально проработанный мир

ПРОТИВ В первой половине игры сюжет иногда начинает «буксовать»

ВЕРДИКТ Великолепный представитель жанра jRPG, одна из лучших игр для PS2

Тихий Ад

Давайте поговорим. Давайте поговорим с вами о страхе. Поговорим спокойно и рассудительно о приближении к бездне под названием безумие... о балансировании на самом ее краю.
С. Кинг

Алексей Пасак

Вам будет страшно. Страх схватит вас холодной рукой и потащит за собой по облезшим коридорам больниц, по пустынным улицам туманного города, по домам, в которых уже никто не будет жить. И еще он пригласит вас на танец. Под музыку, от которой застынет кровь в жилах и появится лишь одно желание – больше никогда *это* не услышать.

Silent Hill – своего рода веха в истории жанра survival horror. В отличие от прочих игр-ужастиков, эта история о безмолвном городе не предполагала однозначного толкования, как Resident Evil или, например, Alone in the Dark. Игра уклончиво уходила и от целостного понимания сюжета, и от осознания атмосферы, и даже в конце, после выключения консоли, в голове крутилась только одна мысль: «А что же это, черт побери, все-таки было?». Игра выглядела не как банальный фильм ужасов категории «C» с латексными монстрами, а, скорее, как хорошо продуманная, качественная мистика. И это было ее отличительной чертой.

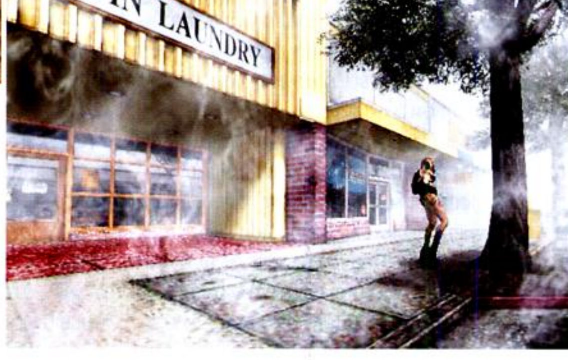
И вот вторая часть – после кипы роликов, скриншотов, пресс-релизов и пары-тройки лет ожидания она у нас в руках. «Догадываться интереснее, чем знать», – говорил Хичкок, так что о сюжете второй части здесь будет лишь самое основное.

Джеймсу Сандэрлэнду приходит письмо от жены, которая «ждет его в их *особом месте*... в городке под названием Тихий Холм». Все бы хорошо, вот только... Мэри умерла несколько лет назад, а мертвые обычно не пишут писем... Джеймс отправляется в город в надежде найти ответы на вопросы, которые обычно никто не задает... Но, как и ожидалось, с городом что-то не то – на улицах никого нет, все покрыто туманом, в котором прячется непонятно что... Люди, которых мы встречаем, – это одиночки; у каждого из них своя причина, по которой он очутился в Тихом Холме, но рациональность и логику в их поступках найти очень трудно.

Первое впечатление, что это все тот же SH – конечно, визуально «возмужавший», но совершенно точно не потерявший дух первой части – постоянное ощущение пребывания в морге на показательном вскрытии для студентов-медиков, чувство отвращения на грани с желанием познать новое...

Это неповторимый стиль в дизайне – от разбитой уборной в самом начале до «украшенной» следами выстрелов стены; это эстетика Мэнсона, Линча, Кунца и Кинга, брошенная в миксер, взбитая до состояния тихого помешательства и сверху прикрытая белой простыней японского мировоззрения; это мертвый человек со вспоротым животом, сидящий в кресле перед включенным телевизором, – и вся эта картина идет под аудиоряд, заставляющий выключить звук... приставку... а диск с игрой забросить куда-то на пыльный шкаф... где до него потом трудно будет добраться...

Игра не совершила прорыва в своем новом обличие, за что многие ее отчаянно критиковали. Можно доказывать ненужность тумана, скрывающего все красоты (догадываться интересней), но без которого игра просто утратила бы свой шарм; можно придираться к некоторым повторяющимся элементам дизайна города (машины, например); можно заметить, что «а ничего нового тут и нет». Но это лишь в том случае, если вам захочется принципиально покритиковать игру.



Ведь дело не в декорациях, все гораздо глубже – игра пытается показать наши страхи. Человеческие страхи. Страх одиночества. Боязнь душевной пустоты. Страх утратить любимого человека. Страх страха... ■

SILENT HILL 2
Разработчик-издатель Konami
Жанр survival horror
Web-сайт www.konami.com/silenthill2/



Графика ★★★★☆
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★
Наша оценка ★★★★★

ЗА Очень качественная звуковая дорожка, стильный дизайн, по-настоящему жуткая атмосфера игры, интересный сюжет, нелинейность и различные концовки, регулируемый уровень сложности

ПРОТИВ Нет

ВЕРДИКТ Страшно интересная игра, достойное продолжение первой части

Последний боец

Сергей Светличный

Для владельцев игровой консоли Sony Playstation 2 не секрет, что, вопреки исторически сложившемуся среди компьютерных игроков мнению, будто «приставки – это сплошь аркады и файтинги», на PS2 с файтингами в последние пару лет положение дел было немногим лучше, чем на PC, – если не считать уже довольно почтенного Dead Or Alive 2, ничего достойного внимания на приставке от Sony не появлялось.

Неудивительно поэтому, что релиза Virtua Fighter 4 «околоприставочный» люд ждал с нетерпением, которое можно сравнить разве что с ожиданием очередного творения id Software. Ну что ж, свершилось, теперь можно забросить подальше опостылевший Tekken Tag Tournament и воочию убедиться, на что способна PS2 в умелых руках и как же должен выглядеть настоящий файтинг next-gen...

Первое, на что обращаешь внимание, – естественно, графика. С нее и начнем. Огромные арены с тщательно проработанным трехмерным окружением, детальнейшие модели персонажей – у лиц есть мимика, глаза блестят, по рельефу мускулатуры можно изучать анатомию, а бойцы в победном танце стараются как бы невзначай поднести руку поближе к экрану (и, кажется, даже приговаривают при этом бессмертную фразу «а пальчики-то – вот они!»). К сожалению, словами это не передать – игрок, не видевший Virtual Fighter 4 воочию, просто не представляет себе масштабов. В общем, такого, по-моему, даже на PS2 еще не было. Лежащий на арене снег к концу поединка безжалостно вытаптывается, и при взгляде сверху можно даже проследить ход боя – «вот здесь я упал, вот здесь мы долго топтались, а вот тут я его повалил и долго ломал позвоночник». А арена, на которой бой ведешь, стоя по щиколотку в воде... Ну, это просто невозможно описать.



Однако вскоре после первых восторгов, вызванных внешним видом Virtua Fighter 4, обычный неискушенный геймер испытывает некоторый шок – дело в том, что буквально второй-третий бой выглядит примерно следующим образом: ваш персонаж бестолково размахивает руками и ногами, а его в это время быстро и аккуратно превращают в отбивную. Причем иногда даже видно, что прием, которым вас только что повалили на землю, на вашего противника не производит абсолютно никакого впечатления и даже не сбивает с ритма. Что это значит? Это значит, что пришла пора учиться играть в Virtua Fighter 4.

Люди, утверждающие, что «файтинги – это тупое мочилово», никогда не видели настоящего добротного файтинга, в лучшем случае принимая за таковой аркадную серию Tekken. А VF4 – файтинг более чем добротный, и бестолковое нажимание всех кнопок подряд в «Виртуальном Бойце», мягко говоря, не поощряется – это вам не Tekken. Поэтому новичкам, не видевшим предыдущих серий, прямая дорога в режим Training – благо, он выполнен просто здорово. Вам преподадут ряд уроков, постепенно обучая сначала простым ударам, затем – блокированию ударов противника, захватам, броскам, уходам с линии атаки с последующей контратакой... Вам покажут, как выводить соперника из состояния равновесия, пробивать его защиту и развивать достигнутый успех точно рассчитанной серией быстрых ударов, а в случае успешных действий противника – как свести наносимый урон к минимуму, и еще массу других вещей, без знания которых в Virtua Fighter 4 просто не выжить. В общем, VF4 – это серьезный тактический поединок, требующий от игрока не только быстрой реакции, но и умения перемещаться по рингу, знания сильных и слабых сторон противника и ряда других навыков, за что серию Virtua Fighter и ценят настоящие любители файтингов.

Про VF4 можно говорить очень долго – и про ярких и интересных персонажей, у каждого из которых есть как сильные, так и слабые стороны, и про различные режимы игры (чего стоит один только Kumite) – но, к сожалению, приходится заканчивать. Одним словом, Virtua Fighter 4 – лучший файтинг за последние несколько лет, и если у вас есть Sony Playstation 2, то эта игра – из разряда must have. А если PS2 у вас нет, то VF4 – веская причина ее купить. ■



VIRTUA FIGHTER 4
Разработчик AM2
Издатель Sega
Жанр файтинг
Web-сайт www.sega.com/sega/game/vf4_launch.jhtml



ЗА Потрясающая графика и детализация персонажей, детальная проработка боевой системы, отлично реализованный обучающий режим

ПРОТИВ Отсутствие антиалиасинга

ВЕРДИКТ Лучший файтинг за последние несколько лет

Когда плачут дьяволы

Алексей Пасак

Let's rock, baby!
(Dante)

Как-то раз, когда в офисе компании под названием Capcom заканчивались кофе, терпение и любой креатив на тему «Зомби и Ко», в воздухе повисла кем-то брошенная предательская фраза – «А нужен ли нам очередной Resident Evil?».

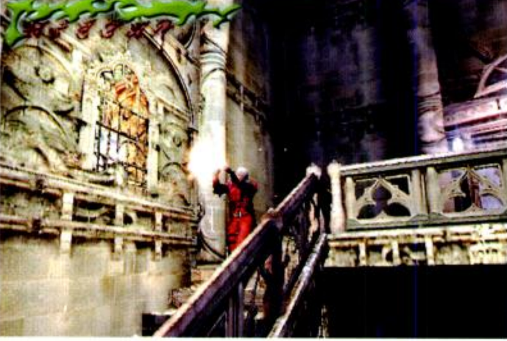
Этого следовало ожидать – даже самые верные фанаты не могут кушать одно и то же блюдо, подаваемое пять лет подряд на одних и тех же тарелках, отличающихся только разным цветом каемок. Выводы напрашивались сами собою... В рацион требовалось внести какое-то разнообразие. Когда проект находился в зачаточном состоянии, с подачи главного продюсера сериала Шинджи Миками была срочно проведена полная переоценка ценностей – от «резидентного» родителя не осталось практически ничего, готовящуюся игру буквально поставили с ног на голову.

Да, предупреждаем сразу, любители мертвечины могут спокойно отдыхать – предмета их страсти тут нет и в помине. Capcom покусилась на святое – здесь отсутствуют даже пишущие машинки!

Сюжет игры вращается вокруг веселого и доброго парня Dante, любителя громкого хард-рока и больших пистолетов, который развлекается работой demonkiller'а, а попросту говоря – постреливает (и порубывает) всяческую нечисть по заказу клиентов, наведывающихся к нему в заведение под названием... конечно, Devil May Cry. Для полного понимания причин выбора главным героем столь оригинальной профессии добавлю, что отец Dante – это знаменитый демон, темный рыцарь Sparda, известный тем, что пару тысяч лет назад отправил на временный покой властителя подземного мира Mundus'a. И вот одним тихим вечером к Dante заглядывает... а чего там, скажем прямо – въезжает на мотоцикле девушка, которая, после небольшой, но эффектной потасовки, предлагает непыльную работенку по спасению мира – так сказать, окончательно завершить дело, начатое отцом. История разворачивается в одном высоком и неприступном замке, где правитель Mundus вот-вот должен восстать из мертвых.

И вот, когда можно посмотреть на игру с разных сторон, прощупать ее на предмет наследственных болезней, наступает момент осознания того, что перед нами жесткий и динамичный action, без примеси какой-либо занудливости бесчисленных ключе-вещевых загадок RE. Быстрая, красивая и стильная разделка вражеских тушек – вот наша задача. И Capcom нам в помощь – бесконечные патроны, удобное управление, красивые и несложные в выполнении комбы, эффектное slow-mo при использовании огнестрельного оружия, возможность модернизации средств убиения врагов, прекрасно отрегулированный уровень сложности – от всего этого голова идет кругом и усиленно растет желание нашинковать еще один-другой десяток симпатичнейших монстров. Любая схватка превращается в сплошное эстетическое удовольствие от наблюдения за происходящим.

Нет, это надо видеть – одного противника в лице ящера подкидываем в воздух длиннющим мечом, потом всаживаем в него, еще висящего в воздухе, заряд из гранатомета; в бегущую сбоку рептилию швыряем на манер бумеранга меч, переключаемся на пистолеты и расстреливаем оставшихся гостей – последнего же врага добиваем серией тычковых ударов мечом, так кстати вернувшимся в руку из уже поверженного врага... У ветеранов восьмибитовых приставок наворачиваются старческие слезы на глаза, и они начинают верить, что время безбашенных аркад не ушло безвозвратно и что даже на современных консолях возможен экшен уровня, скажем, той же «Контры»...



Одним словом, таких качественных игр уже давненько не было – так что не пропускайте мимо себя несколько часов удовольствия и ностальгических воспоминаний по старым добрым временам... ■





DEVIL MAY CRY
Разработчик/издатель Capcom Entertainment
Жанр action
Web-сайт www.capcom.com/devilmaycry

Графика	★★★★☆
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★★★★
Наша оценка	★★★★★

ЗА	Жесткий и динамичный геймплей, симпатичная графика, ролево-файтинговая составляющая
ПРОТИВ	Порой неудачная работа камеры
ВЕРДИКТ	Отличный action в лучших традициях old-school

Легенда осени

Алексей Пасак

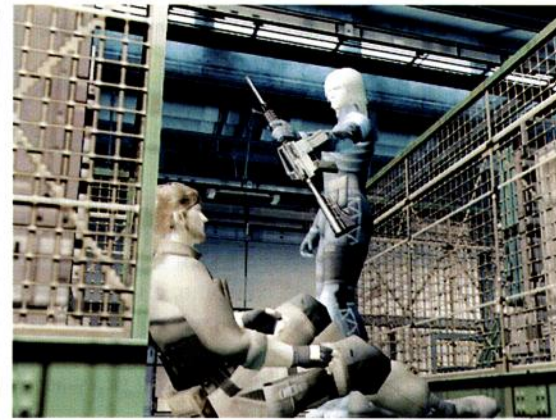




Выход в США одной из самых ожидаемых игр на PS2 мог и не состояться. Оригинальный сюжет, задевающий, как оказалось, многие проблемы современной Америки, вряд ли остался бы незамеченным на фоне событий 11 сентября 2001 года, волею случая почти совпавших с релизом MGS2, – именно поэтому US-версия игры подверглась жесточайшей цензуре, и американские геймеры увидели совсем не то, что изначально задумывал Хидео Коджима.

Сейчас же, когда это воистину незаурядное творение, заставляющее игрока думать (редчайший по нынешним временам случай), добралось и до нас, можно попытаться понять, что же отличает Metal Gear Solid 2 от обычных «шутеров про шпионов».

Сюжет – это святая святых игры, так что сперва о нем. Спустя некоторое время после известных нам по первой части игры событий, происходивших на островах Shadow Moses, чертежи гигантского робота-танка Metal Gear REX с легкой руки выжившего Revolver Ocelot'а попадают на черный рынок. Теперь любая мало-мальски развитая страна может стать обладателем оружия, способного в любой момент произвести ядерный удар, – и в ответ на такой поворот событий в США в обстановке абсолютной секретности идет разработка нового прототипа – Metal Gear RAY, специально созданного для ликвидации старых моделей. Но для участников группы Philanthropy (к которым относятся и известные нам персонажи Solid Snake и Hal Emmerich) секретность – не преграда, и наш герой Snake проникает на танкер, перевозящий нового робота, чтобы получить «официальные» подтверждения его существования... Сюрприз № 1 – все это просто небольшой пролог, а основные события будут происходить спустя два года, когда террористы, называющие себя Sons of Liberty, возьмут в заложники самого президента США.



А тут нас поджидает сюрприз № 2, потому как с этого момента бразды правления игрой возьмет не привычный глазу Snake, а новоявленный участник переформированного отряда Foxhound, парень с внешностью героя jPRG, именем Jack и кодовым позывным «Raiden».

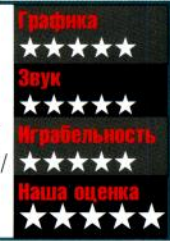
Перейдем к геймплею, который представляет собой тот же старый добрый stealth action, знакомый нам по первой части, но теперь освеженный разнообразными новшествами – такими, например, как стрельба от первого лица или возможность прятать трупы противников, которые, кстати, упорно сопротивляются попыткам перевода их в это состояние благодаря заметно поумневшему AI. И, естественно, потрясающий визуальный ряд – это и пресловутый проливной дождь на танкере, и реализация подводного плавания, не имеющая аналогов – как по физике предметов под водой, так и графически, и детализация героев, когда даже недельная небритость выполнена не банальной натянутой текстурой, а отдельными полигональными объектами... Перечислять достоинства можно долго – здесь и дотошный подход к созданию игры, больше подобающий какому-нибудь симулятору, – разработчики специально жили на военном танкере, учитывали мельчайшие детали поведения спецназа (включая даже то, под каким углом они держат свое оружие); и сверхреалистичная анимация/детализация окружения – чего стоит только развевающаяся на ветру головная повязка Snake'а или журнал, который после прицельного выстрела подлетает со стеллажа в воздух (при этом видно, как перелистываются страницы!). Да что там говорить – при желании можно рассмотреть протектор на ботинках «отключенных» солдат или струйку муки, сочащуюся из простреленного дротиком мешка (кстати, вдохнув этой муки, ваш герой может начать чихать и привлечь к себе внимание врага...).

Но только пройдя игру, понимаешь – что и графика, и даже action-составляющая здесь второстепенны, основным же является сюжет. Как точно заметил один мой знакомый, «MGS2 – это jRPG с ампутированной детскостью».

Игра затрагивает самые острые и больные темы сегодняшних дней – контроль и цензура информации, тайные планы правительств, участие детей в войнах... Можно ли через смерти людей прийти к истинной независимости? Может ли один человек противостоять целой системе? Что мы оставим следующим поколениям? Имеем ли мы право самим решать нашу судьбу или для слепого человечества нужен свой поводырь, выбирающий верные идеалы? И что есть настоящая свобода?.. ■



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
Разработчик-издатель Konami
Жанр tactical espionage action
Web-сайт www.konamijpn.com/products/mgs2/english



ЗА Великолепный сюжет, отличная режиссура видеозаставок, превосходное графическое и музыкальное оформление

ПРОТИВ Игра слишком короткая

ВЕРДИКТ Одна из самых интересных и философских игр последних лет

DIVINE DIVINITY

Разработчик Larian Studios
Издатель CDV
Жанр ролевая игра
Web-сайт www.larian.com/Site/english/divinity/divinity.html
Адрес загрузки www.4gamer.net/files/demo/divinity_demo.zip
Размер 401 MB

В огромную по размерам демо-версию одной из самых ожидаемых RPG года включено около 5% финальной игры, что составляет примерно 10 часов геймплея. Внимание! На некоторых компьютерах возможны проблемы при запуске демо, для их устранения необходимо установить патч – *www.lar.net/patchdemo/divdf1.zip.* ■



ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

Разработчик Funatics
Издатель THQ
Жанр action/adventure
Web-сайт www.zanzarah.com
Адрес загрузки ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers/games/zanzarah/zanzarahdemo_english.exe
Размер 193 MB



Эта очень красивая и оригинальная action/adventure на поверку оказалась практически полным клоном знаменитого Pokemon, конечно, с некоторыми изменениями в геймплее. Впрочем, это никак не умаляет достоинств игры, хотя скорее всего, она придется по вкусу далеко не всем. ■



AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

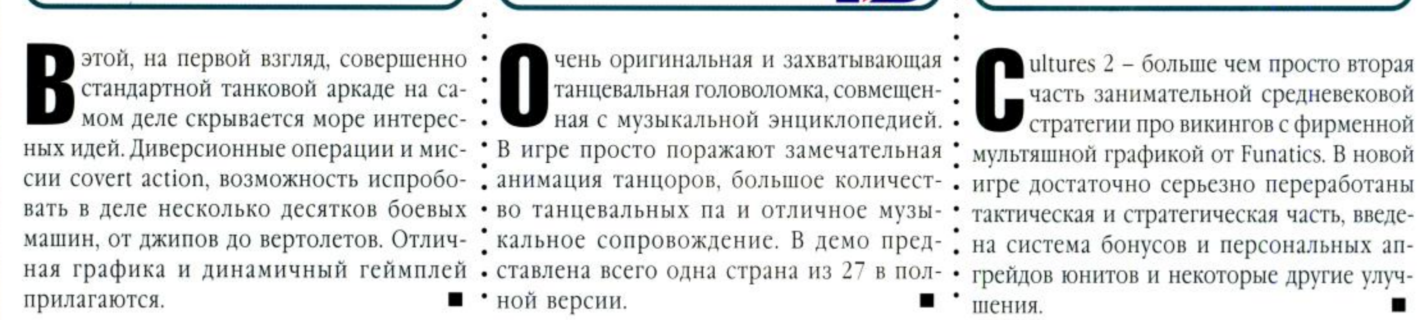
Разработчик Triumph Studios
Издатель GOD Games
Жанр пошаговая стратегия
Web-сайт aow2.godgames.com
Адрес загрузки download.games.tiscali.cz/game/downloadcz/demo2/AoW2BetaDemoUS.EXE
Размер 193 MB

Уже первая часть этой пошаговой фэнтэзийной стратегии привлекла к себе внимание игроков, сейчас же, после значительной переработки и улучшения игры, ей вообще прочат звание «убийцы» серии Heroes of Might and Magic. Демо-версия содержит один сценарий и избранные элементы из полной версии игры. ■



STEALTH COMBAT

Разработчик Triggerlab
Издатель DreamCatcher
Жанр 3D-action
Web-сайт www.triggerlab.com/English/stealthcombateng.html
Адрес загрузки ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers/games/stealthcombat/sc_demo.zip
Размер 78 MB



В этой, на первый взгляд, совершенно стандартной танковой аркаде на самом деле скрывается море интересных идей. Диверсионные операции и миссии covert action, возможность испробовать в деле несколько десятков боевых машин, от джипов до вертолетов. Отличная графика и динамичный геймплей прилагаются. ■



WORLD DANCE

Разработчик-издатель Iseesoft
Жанр головоломка
Web-сайт www.iseesoft.com/product/wdgame.html
Адрес загрузки www.iseesoft.com/product/WD_Demo.exe
Размер 20 MB



Очень оригинальная и захватывающая танцевальная головоломка, совмещенная с музыкальной энциклопедией. В игре просто поражают замечательная анимация танцоров, большое количество танцевальных па и отличное музыкальное сопровождение. В демо представлена всего одна страна из 27 в полной версии. ■



CULTURES 2

Разработчик Funatics
Издатель JoWood Production
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.cultures2.com
Адрес загрузки www.worldonline.cz/game/download/demo2/cultures2demoeng.exe
Размер 69 MB

Cultures 2 – больше чем просто вторая часть занимательной средневековой стратегии про викингов с фирменной мультяшной графикой от Funatics. В новой игре достаточно серьезно переработаны тактическая и стратегическая часть, введена система бонусов и персональных апгрейдов юнитов и некоторые другие улучшения. ■

DREAMWEAVER 4. ИСКУССТВО СОЗДАНИЯ WEB-САЙТОВ.

Анна-Мария Йеркс, Джон Пикетт и др. – СПб.: ООО «ТИД «ДС», 2002. – 688 с.





В книге много хорошего теоретического и практического материала как для начинающих, так и для более опытных разработчиков и дизайнеров Web-сайтов. В частности, поднимались вопросы, касающиеся такого важного аспекта создания сайтов, как определение стратегии Web-дизайна.

Интересна глава «Связи и навигация», в которой рассмотрены основные концепции и практическое использование всего спектра навигационных средств. Отдельная глава посвящена фреймам – сравнительно сложному для разработчика и потому не часто применяемому инструментарию. В то же время с помощью фреймов можно сделать сайт намного более гибким и информативным, поэтому приводимые авторами соображения вполне достойны внимания.

Изложение в книге иногда слишком многословное, что затрудняет восприятие. Материал частенько «перемешан»: и теоретические моменты, и практика дизайна, и особенности применения инструментов собраны в одном и том же разделе. Из-за этого ответы на некоторые важные вопросы достаточно трудно отыскать в объемной книге. В конце концов они наверняка найдутся, но не сразу... ■

VBA ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ».

Стив Камминг. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2001. – 448 с., ил.



Материал в этой книге изложен неожиданно подробно, если учесть серию, к которой она принадлежит. Конечно, в ней не приводятся детальные справочные сведения, но для свободной ориентации в предмете ее оказывается вполне достаточно.

Возможно, для быстрого и полного освоения всей информации необходима некоторая базовая подготовка, но при условии прилежной работы (желательно сопровождать ее практическими упражнениями на компьютере) самостоятельно научиться программировать на VBA по этому пособию вполне реально. Эффективно также использование книги в качестве «справочника с комментариями» для «подсматривания» в процессе программирования. Хочется особо отметить понятно изложенное введение в объектно-ориентированное программирование и объектные модели Windows и различных приложений MS Office.

Не исключено, что автору следовало привести больше примеров кода с их разбором, что облегчило бы старт новичкам, но тогда вряд ли удалось бы при сравнительно ограниченном объеме рассказать достаточно подробно о принципах программирования. В целом, изложение материала весьма близко к оптимальному, хотя иногда может восприниматься как сложное. ■

WINDOWS XP. САМОУЧИТЕЛЬ.

В. Холмогоров. – СПб.: Питер, 2002. – 352 с., ил.

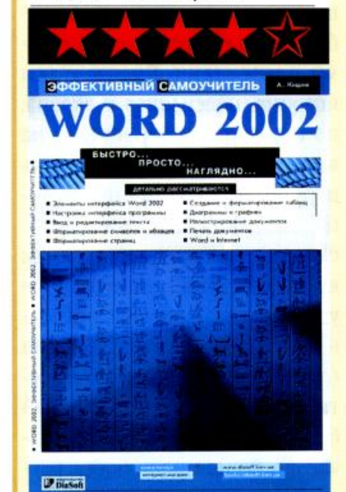
В книге детально (с точки зрения пользователя) рассматриваются установка и настройка Windows XP. Материал неплохо систематизирован, что наверняка позволит читателю со средним уровнем подготовки быстро освоиться с основными приемами запуска и использования новой среды. Но примененный в книге порядок изложения «по ходу инсталляции», с точки зрения новичков, скорее всего, не оптимален, так как такие пользователи вряд ли рискнут самостоятельно инсталлировать и даже настраивать такую ОС, как Windows XP.

Пожалуй, лучше было бы показать преемственность новой ОС по основным приемам работы, а отличия выделять более явно, выбирая самые существенные. В то же время, хотя в книге и имеется обширный раздел, посвященный нововведениям, четкая граница с предыдущими версиями не проведена.

Некоторые разделы книги, например «Работа в Интернете», написаны несколько «инструктивно», что затрудняет восприятие материала. А вот раздел «Администрирование Windows XP» спланирован и изложен довольно удачно. Это можно сказать о большинстве материала издания, что и определяет его общую оценку. ■

WORD 2002. ЭФФЕКТИВНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ. БЫСТРО... ПРОСТО... НАГЛЯДНО...

А. Н. Кишик. – СПб.: ООО «ДиаСофтЮП», 2002. – 256 с., ил.



Большинство заголовков разделов в книге начинаются со слов «Как сделать...». Это должно означать, что она учит выполнять те или иные практические действия. В основном книга и состоит из пошаговых инструкций с краткими «теоретическими» пояснениями и комментариями, оформляемыми обычно в виде небольших примечаний или врезок. Это вполне оправданная и эффективная методика, обеспечивающая быстрое усвоение материала.

Помимо подробных инструкций, приведены вставки «Примечание», «Совет», «Внимание», «Осторожно», содержащие дополнительную информацию по излагаемой теме и призванные восполнить недостаток материала с ответами на вопрос «Почему?», например сведений о многих настройках Word 2002, представленных довольно скупо.

Наверное, имеет смысл высказать замечания по порядку изложения темы. Так, не совсем ясно, почему обучение сохранению и закрытию файлов предшествует созданию или открытию нового. Но в итоге благодаря понятному изложению, полному охвату материала и хорошим иллюстрациям книга производит благоприятное впечатление. ■



В течение первых майских недель в отечественной киноафише «рулили» фильмы, созданные по мотивам известных комиксов. Причем ноги, руки и супергеройские способности как Человека-паука, персонажа соседнего обзора, так и чернокожего человековампира Блэйда растут из одного и того же мощнейшего издательского дома Marvel Comics.

Кинематографический дебют Блэйда четыре года назад был в общем-то благосклонно встречен не только верными поклонниками, но и обычными зрителями, в том числе и нашими, которые комиксов этих в глаза не видели.

Сиквел, как говорится, был неизбежен. Трейлер уверял нас, что все будет еще «быстрее, острее и смертельнее», чем в первой части. Должен сразу заявить, что получилось, по крайней мере, не хуже, что не может не радовать, ибо зачастую продолжения и «рядом не лежат» с исходниками.

Экшена – хоть отбавляй! Хореография драк – весьма и весьма! Фирменный стиль и шарм Блэйда (Уэсли Снайпс – на своем месте!) присутствуют! Спецэффекты – на высоте! Кровищи – море! Зачатки love story – имеются! Рэп-мотивы в музыкальном сопровождении – it's a must! И наконец, приятный сюрприз в виде воскрешения бородатого Уистлера, которого, как и в первой части, играет мой старый любимец Крис Кристофферсон, почитаемый миллионами за роль Утенка в старой ленте об американских дальнобойщиках «Конвой».

Как это ни странно для произведения, основанного на комиксах, сюжет временами даже претендует на некоторую глубину и изобилует неожиданными поворотами. Вместе с тем история, поведанная с экрана, по структуре очень похожа на видеоигру (кстати, издавать игру по «Блэйду II» будет Activision, давно замеченная в своем пристрастии к супергероям из марвеловских комиксов) – уровни (схватки с многочисленными противниками), заставки (сцены для продвижения сюжета) и, наконец, смертельный бой с Боссом. Кто в данном случае выступил в роли Босса, рассказывать не буду, но чтобы немножко заинтриговать вас, сообщу, что в фильме «Блэйд II» нашему герою доведется вступить в альянс с... вампирами для того, чтобы бороться с еще более опасными и мерзкими тварями – риперами. ■

BLADE II («БЛЭЙД II»)

Компания New Line Cinema, 2002 г.

Web-сайт www.blade2.com

Режиссер Гильермо дель Торо

В ролях: Уэсли Снайпс (Блэйд), Крис Кристофферсон (Уистлер), Леонор Варелла (Нисса), Рон Перлман (Рейнхардт) и др.

SPIDER-MAN («ЧЕЛОВЕК-ПАУК»)

Компания Columbia Pictures, 2002 г.

Web-сайт www.spider-man-movie.com

Режиссер Сэм Рэйми

В ролях: Тоби Магуайр (Питер Паркер, Человек-паук), Вильям Дефо (Норман Озборн, Зеленый Гоблин), Кирстэн Данст (Мари Джейн Ватсон), Джеймс Франко (Гарри Озборн)



Похоже, сюжет практически всех комиксов о супергероях писал один и тот же автор. Имеется простой американский парень/девушка/инопланетянин, загадочная энергия/артефакт/существо, обязательный очень плохой супергерой, сверхобязательно love-story плюс пафосные рассуждения о долге и ответственности. В финале добро неизменно побеждает. Не стала исключением и история Человека-паука, борца с преступностью и защитника униженных и оскорбленных.

Вообще идея запечатлеть одного из самых популярных персонажей комиксов Marvel на пленке бродила в Голливуде уже давно, но только сейчас технические возможности современных компьютеров позволили создать действительно динамичный и яркий фильм.

Если вы цените в кино сюжет, диалоги, актерскую игру, то вы попали не по адресу. В Spider-Man главное – это, конечно же, действие. И его в фильме предостаточно. Причем стремительный паучий action смотрится на порядок более динамично и захватывающе, чем, скажем, медлительные телодвижения звезды экрана Бэтмена. Чего стоят только полеты по ночному Нью-Йорку на паутине a la Тарзан каменных джунглей. Оригинально выстроено и осознание себя Spider-Man'ом школьником Питером Паркером, неудачником и слабаком, не способным даже заговорить с понравившейся ему девушкой.

Впрочем, актерская игра в фильме все же есть – молодой Тоби Магуайр, приглашенный на роль Питера Паркера, старается вовсю, вот только остальные актеры не спешат ему подыгрывать. Тем не менее образ Человека-паука получился даже несколько лиричным и ироничным – ситуация небывалая в фильмах по сюжету комиксов.

Откровенно разочаровало невнятное окончание любовной истории, проходящей через весь фильм, впрочем, концовка у картины открытая, что наводит на мысли о скором выходе второй части. А почему бы и нет?

P. S. Кстати, игру по фильму для всех платформ одновременно с премьерой картины выпустила все та же вездесущая Activision. ■

